Projecteur LCD Multi-Fonctions DT20

Manuel d'utilisation

English

Deutsch

Français

Italiano

Española

Svenska

Merci d’avoir porté votre choix sur le projecteur LCD NEC DT20.
Veuillez lire attentivement ce manuel afin d’utiliser le projecteur correctement.
Après l’avoir lu, le ranger dans un endroit sûr avec la fiche de garantie.

● Caractéristiques

- **Trois caractéristiques pratiques dans un seul appareil. Le projecteur de l’ère multimédia**
  1. Des documents, catalogues et autres documents imprimés peuvent être projetés directement depuis le scanner. Cela évite à l’utilisateur d’avoir à préparer des films OHP.
  2. Il est possible de projeter l’écran d’un ordinateur. Cette fonction permet à l’utilisateur d’effectuer des présentations détaillées en utilisant les informations d’un ordinateur.
  3. Les images vidéo et DVD peuvent être projetées telles qu’elles sont. Cela permet à l’utilisateur de réaliser d’intéressantes présentations sur le plan visuel.

- **Facilité de compréhension et d’utilisation**
  La projection de documents imprimés, d’écrans d’ordinateur et d’images vidéo peut être sélectionnée en appuyant tout simplement sur une touche.

- **Une conception hautement économique**
  Il n’est pas nécessaire de procéder à la réalisation d’insertions de films OHP, ce qui permet d’économiser du temps et de l’argent.

- **Une apparence stylée “Super-Slim”**
  Fonctions OHP intégrales fondées sur une technologie avancée et incorporées dans un châssis ultra compact. L’appareil s’adapte à n’importe quel endroit que ce soit pour son utilisation ou son rangement.

- **Images couleur expressives**
  Le projecteur est équipé d’une caméra CCD couleur à matrice unique haute résolution et comprenant 2 millions de pixels. Cela permet de reproduire fidèlement et très nettement les tons les plus subtils des documents couleurs dans des images projetées avec 16 770 000 couleurs.

- **Affichage grossi sans modifier la taille de l’image projetée**
  Lorsque l'on projette un document saisi à l'ordinateur et contenant un texte de petite taille, il est possible d'aggrandir le document sans changer la taille de l'image projetée.

- **Fourni avec des fonctions d’affichage pour un écran PC comprimé ou agrandi**
  Les écrans de résolution supérieure à 1024 x 768 points sont affichés avec une compression de 1024 x 768 points sans affecter la qualité. Les écrans de résolution 640 x 480 peuvent également être agrandis pour atteindre une résolution de 1024 x 768 points.

● A propos des marques de fabrique

IBM et PC/AT sont des marques de fabrique ou marques déposées d’International Business Machines Corporation.
Macintosh et Power Book sont des marques de fabrique de Apple Computer Inc.
Windows est une marque de fabrique de U.S. Microsoft Corporation.

Avertissements et mesures de sécurité

● Symboles d’avertissement

Pour attirer l’attention de l’utilisateur sur des mesures de sécurité importantes, les symboles suivants sont utilisés dans ce manuel et sur le produit. Assurez-vous de bien comprendre ces symboles avant d’utiliser le projecteur.

⚠ AVERTISSEMENT : Si cet avertissement est ignoré, il pourrait en résulter un danger de mort ou de blessures graves.

⚠ ATTENTION : Si cet avertissement est ignoré, il pourrait en résulter un risque de blessure ou d’endommagement de l’appareil.



: Cela indique un élément auquel vous devez prêter attention lors de la manipulation de votre projecteur.



: Ce symbole alerte l’utilisateur de la présence de haute tension et donc d’un risque de décharge électrique.

● Mesures de sécurité



- **Si un problème apparaît:**
  - Si vous détectez de la fumée, une odeur ou un bruit étrange, débranchez immédiatement le cordon d’alimentation. Il est dangereux de continuer à utiliser l’appareil après l’apparition d’un problème. Retournez le projecteur au revendeur qui vous l’a vendu pour réparation.
- **Evitez de placer le projecteur près de substances dangereuses.**
  - Assurez vous qu'aucun objet metallique ou inflammable ne parvienne à se glisser par les ventilateurs d'aérations.
  - Ne placez pas d’objet contenant de l’eau sur le projecteur ou à côté de celui-ci.
- **Si des corps étrangers pénètrent dans le projecteur:**
  - Si des corps étrangers tels que de l’eau ou des métaux pénètrent à l’intérieur, débranchez immédiatement le cordon d’alimentation. Il est dangereux de continuer à utiliser l’appareil lorsque des corps étrangers s’y sont introduits. Retournez le projecteur au revendeur qui vous l’a vendu pour réparation.
- **Ne retirez pas le boîtier.**
  - Ne retirez pas le boîtier. A l’intérieur se trouvent des composants à haute tension et les toucher pourrait entraîner un choc électrique ou endommager l’appareil.
- **Manipulez le câble d’alimentation avec précaution.**
  - Ne posez pas d’objets lourds sur le cordon d’alimentation. Si l’on abîme le câble d’alimentation, cela peut entraîner des ruptures de fils électriques, des incendies ou des décharges électriques.
  - Ne tirez pas sur le câble lorsque vous le débranchez de la prise électrique. Si l’on tire sur le câble d’alimentation, cela peut entraîner des ruptures de fils électriques, des incendies ou des décharges électriques. Tenez toujours la prise elle-même lorsque vous débranchez le cordon d’alimentation.
  - N’abîmez pas le câble d’alimentation. Si le câble d’alimentation est endommagé (par exemple s’il est dénudé ou coupé), contactez le bureau des ventes pour en racheter un neuf. (payant) Si vous continuez à utiliser un câble d’alimentation endommagé, cela pourrait causer des incendies ou une décharge électrique.
- **Ne regardez pas à travers l’objectif.**
  - Ne regardez pas à travers l’objectif lorsque le projecteur est en marche. Les puissants rayons qui passent à travers l’objectif pourraient vous blesser les yeux.

- **Ne placez pas le projecteur dans un endroit instable.**
  - Ne mettez pas le projecteur dans un endroit instable comme sur un bureau instable ou incliné. Sinon, le projecteur pourrait tomber ou se retourner, causant des blessures.
- **N'utilisez pas de voltages différents de ceux spécifiés.**
  - N'utilisez pas de voltages différents de ceux spécifiés. Sinon, cela peut entraîner un risque d'incendie ou de choc électrique.
- **Ne démontez pas les piles alcalines**
  - Ne court-circuitez pas, ne démontez pas et ne brûlez pas les piles alcalines. Sinon, la solution alcaline pourrait fuir et pénétrer dans les yeux ou entraîner un risque d'incendie, de blessure ou de dégât pour la zone environnante dû à la chaleur ou à une explosion. Si la solution alcaline entre en contact avec les yeux ou les vêtements, lavez-les à l'eau claire. Si elle pénètre dans les yeux, lavez-les immédiatement avec de l'eau claire et appelez un médecin.
- **Ne heurtez pas la surface en verre**
  - Ne heurtez pas la surface en verre située sur le scanner. Sinon, vous pourriez casser le verre et vous blesser.
- **Ne touchez pas les bouches d'aération ni le couvercle de la lampe**
  - Les bouches d'aération, le couvercle de la lampe et les surfaces périphériques peuvent être chaudes pendant le fonctionnement ou juste après que l'on ait éteint la lampe. Ne les touchez pas pendant un long moment.
- **Ne bloquez pas l'avant de l'objectif**
  - Ne bloquez pas l'avant de l'objectif pendant le fonctionnement de l'appareil. Les puissants rayons qui passent à travers l'objectif pourraient entraîner un risque d'incendie ou de brûlures si vous mettez quelque chose devant l'objectif ou si vous le bloquez avec votre main pendant le fonctionnement de l'appareil.

⚠ ATTENTION

- **Installation**
  - Evitez d'installer le projecteur dans des endroits pouvant être exposés à:
    - De fortes vibrations
    - De la suie ou de la vapeur
    - La lumière du soleil ou près d'un chauffage (35˚C ou plus)
    - Une humidité élevée ou de la poussière
    - Un froid intense (0.0˚C ou moins)
    - Un puissant champ magnétique ou électrique généré par un appareil situé à proximité
    - Un risque de chute sur une surface instable
- **N'obstruez pas les bouches d'aération.**
  - N'obstruez pas les bouches d'aération avec un tissu ou un objet. Si vous placez quelque chose autour de l'appareil, assurez-vous qu'il y ait un espace de 10 cm ou plus entre l'appareil et la bouche d'aération. Assurez-vous qu'aucun papier ou tissu ne puisse bloquer la bouche d'aération au bas de l'appareil. Si elle est bloquée, la température interne pourrait augmenter et entraîner des dysfonctionnements.
- **Ne heurtez pas le projecteur.**
  - Evitez de heurter le projecteur lorsque vous le bougez ou le manipulez. Les chocs peuvent l'endommager.
- **Prenez soin du projecteur**
  - Pour éviter tout risque d'accidents, débranchez toujours la prise avant de nettoyer le projecteur.
  - Nettoyez la surface de l'objectif avec un souffleur vendu dans le commerce ou du papier de nettoyage pour objectifs. Frotter avec des mouchoirs en papier ou un mouchoir peut endommager l'objectif.

- Pour nettoyer le boîtier, le panneau de commande et la surface en verre, frottez doucement avec un chiffon doux. Pour les endroits particulièrement sales, humidifiez le chiffon avec un détergent mélangé avec de l'eau, essorez bien et retirez la saleté puis utilisez un chiffon sec pour essuyer.
- Ne frottez pas le projecteur avec un solvant volatile quel qu'il soit tel que de l'essence ou un diluant. Les solvants peuvent déformer la surface ou faire s'écailler la peinture. Si vous utilisez un chiffon imprégné, suivez les instructions.

- **Evitez de rayer la surface en verre.**
  - Faites bien attention de ne pas rayer la surface en verre du scanner avec des objets durs ou pointus. La présence de rayures sur le verre pourrait déformer l'image projetée.
- **Piles**
  - Lorsque vous mettez des piles dans la télécommande, faites attention à la polarité (signes plus et moins) et insérez-les bien comme indiqué. Insérer une pile dans le mauvais sens peut entraîner une rupture ou une fuite et peut causer un risque d'incendie et de blessure ou de souillure pour la zone environnante.
  - N'utilisez pas de piles différentes du type spécifié pour l'appareil. N'utilisez pas une pile neuve et une pile usagée en même temps. Une mauvais utilisation des piles peut entraîner un risque de rupture ou de fuite et causer des incendies ou des blessures.
  - Ne chauffez, ne cassez, ne brûlez et n'immergez pas les piles. La rupture ou la fuite d'une pile peuvent entraîner un risque d'incendie ou de blessure.
- **Révision et nettoyage**
  - Faites nettoyer les composants internes par un revendeur environ une fois par an. Il existe un risque d'incendie ou de mauvais fonctionnement si l'intérieur du projecteur prend la poussière et n'est pas nettoyé pendant longtemps. Pour obtenir le meilleur résultat, le projecteur doit être révisé avant la saison humide qui favorise l'humidité. Les frais de nettoyage sont fixés par le revendeur.
- **Si vous n'utilisez pas le projecteur pendant une longue période:**
  - Si vous prévoyez de ne pas utiliser le projecteur pendant une longue période, débranchez-le par sécurité.
- **Destruction**
  - Suivez les recommandations en vigueur dans votre pays lors de la destruction de votre projecteur.
- **Transporter le projecteur**
  - Utilisez l'emballage spécial pour transporter le projecteur. Le fabricant ne peut pas être tenu responsable en cas de dégât ou d'accident si un autre emballage a été utilisé.
  - N'utilisez pas l'emballage spécial plus de deux fois. Une utilisation répétée réduit la capacité d'absorption des chocs de l'emballage et peut entraîner des dégâts ou des accidents.
  - Contactez le revendeur si vous avez besoin d'un nouvel emballage.
- **Explosion de la lampe**
  - Une nouvelle lampe de type AC à très haute pression est utilisée dans ce projecteur et il est rare que la lampe explose en cours d'utilisation. La lampe est de plus conçue pour s'éteindre automatiquement car il y a une forte probabilité que la lampe se casse si elle est utilisée plus de 1500 heures (Référez-vous aux pages F-54 et F-55).

  Remarques sur les éléments suivants
  - Un bruit apparaît car la pression interne de la nouvelle lampe à très haute pression atteint un niveau très élevé. L'appareil est conçu pour qu'aucun morceau de verre ne s'en échappe si la lampe explose.
  - Toutefois, même si le gaz à l'intérieur de la lampe s'échappe et ressemble à de la fumée blanche il ne prendra pas feu.

  Solution
  - Le projecteur dont la lampe explose se retrouve avec de petits morceaux de lampe à l'intérieur. Ne remplacez pas la lampe, retournez l'appareil au bureau de ventes ou à l'agent qui vous l'a vendu. Même si la lampe a explosé, n'essayez jamais de la remplacer vous-même. Les morceaux de lampe pourraient vous blesser.

- **Remplacer la lampe**
  - Assurez-vous d’éteindre la lampe et de débrancher la prise lorsque le ventilateur s’arrête et attendez une heure ou plus avant de remplacer la lampe. Le remplacement de la lampe pendant le fonctionnement ou juste après avoir coupé l’alimentation peut causer des brûlures dues à la chaleur. Référez-vous à la section “Remplacement le coffret de la lampe” à la page F-54 pour connaître la procédure.
- **Remplacer/nettoyer le filtre à air**
  - Assurez-vous de bien débrancher l’appareil lorsque le ventilateur s’éteint avant de commencer à retirer le filtre à air. Retirer le filtre à air pendant que le ventilateur de refroidissement tourne peut causer des brûlures. Référez-vous à la section “Remplacer le filtre à air” à la page F-56 pour connaître la procédure.
- **Eviter les dysfonctionnements et les accidents**
  - Réglez les pieds réglables pour garder le projecteur à l’horizontal. L’utilisation du projecteur dans une position instable peut causer des blessures si ce dernier se retourne. Référez-vous à la section “Réglage de l’inclinaison” à la page 18 pour connaître la procédure de réglage.
- **Ne démontez pas les piles au manganèse.**
  - Ne court-circuitez pas, ne démontez pas et ne brûlez pas les piles au manganèse. Sinon, les batteries pourraient générer de la chaleur ou exploser à cause de la fuite de solution et entraîner un risque d’incendie, de blessure ou de dégâts dans la zone environnante.
- **Ne faites pas les choses suivantes**
  - Ne posez rien de lourd sur le projecteur.
  - Ne monter pas sur le projecteur, le casier ni sur le support. Ne vous tenez pas et ne vous accrochez au projecteur. Sinon, le projecteur pourrait se retourner ou se casser et causer des blessures. Faites particulièrement attention si de jeunes enfants se trouvent à proximité.
  - N’utilisez pas le casier sauf si les roulettes sont bloquées lors de la mise en place du projecteur sur un casier à roulettes. Sinon, le projecteur pourrait bouger et se retourner, causant ainsi des blessures.
  - N’allumez/n’éteignez pas la lampe avant une minute après qu’elle ait été allumée/éteinte. Une tension très élevée est générée dans la lampe juste après qu’elle ait été allumée. Allumer/éteindre la lampe trop souvent peut la détériorer ou la casser, ce qui entraîne des risques de dysfonctionnement du projecteur.
  - Ne projetez pas d’image en gardant le couvercle de l’objectif fermé.
- **Déplacer le projecteur**
  - Assurez-vous de bien faire attention à la surface en verre lorsque vous déplacez le projecteur en tenant les poignées des deux mains.
  - S’il n’est pas complètement inséré, le couvercle pour documents peut se détacher pendant que vous déplacez l’appareil.
- **Faites attention au câble d’alimentation et à la prise**
  - Ne mettez pas le câble d’alimentation près d’un chauffage. Sinon, la gaine du câble pourrait fondre et causer un risque d’incendie ou de décharge électrique.
  - Ne mettez pas le câble d’alimentation près d’un chauffage. Sinon, la gaine du câble pourrait fondre et causer un risque d’incendie ou de décharge électrique.
  - Assurez-vous de débrancher l’appareil, de déconnecter tous les câbles entre les différents appareils et de libérer le verrou antivol avant de déplacer le projecteur. Déplacer le projecteur avec des câbles encore connectés peut causer un risque d’incendie ou de décharge électrique si les câbles sont endommagés
  - Si vous prévoyez de ne pas utiliser le projecteur pendant une longue période, débranchez-le par sécurité.
- **NE RETIREZ AUCUNE VIS a l'exception de la vis du couvercle de la lampe ou des deux vis du boitier de la lampe. Vous pourriez recevoir un choc electrique.**

ATTENTION: Pour couper l'alimentation principale, assurez-vous de debrancher la prise. Branchez de
cable d'alimentation dans la prise la plus proche du projectuer afin qu'il soit facile de le debrancher
en cas d'urgence.

DOC avis de conformation

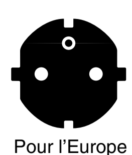
Cet appareil de classe A respecte toutes les exigences du Reglement sur le Materiel Brouilleur du Canada.

Que contient la boîte ?
Assurez-vous que la boîte contient tous les articles figurant dans la liste. S'il manque des pièces, contactez votre revendeur. Veuillez conserver la boîte d'origine ainsi que l'emballage au cas où vous auriez besoin de renvoyer votre projecteur DT20.

Projecteur DT20 (1)
Télécommande (1)
Câbles d'alimentation (2)


Pour l'Amérique du Nord

Type à trois fiches pour les Etats-Unis et le Canada;


Pour l'Europe

Type à deux fiches pour l'Europe.

Câble de signal PC (1)
Couvercle de l'objectif (1)
Piles (2) (AA×2)
Documents:
- Manuel d'utilisation (1)
- Fiche d'inscription (1)
- Clauses de garantie pour l'Europe (1)

Sommaire

* Les noms de sociétés et de produits sont les noms de fabriques et les marques déposées de ces sociétés.

Noms des pièces et fonctions

Projecteur

Poignée

■ Sortie
Appuyez légèrement du côté gauche de la poignée, elle effectuera alors une rotation de 180˚ et sortira.

■ Rétractée
Faites tourner la poignée en appuyant du côté droit pour la ranger.

Couvercle pour documents
Le scanner et les documents imprimés se trouvent ici.
Voir page F-31.

Panneau de commande
Les touches de fonctionnement du projecteur se trouvent ici.
Voir page F-12.

Enceintes

Bouche d'aération A (Filtre à air) (côté de l'unité principale)
L'air entre par cette bouche. Un filtre à air est fourni pour éviter que la poussière pénètre dans le projecteur.
Voir page F-56.

Capteur de la télécommande

Pieds réglables

Bague de mise au pointr
Tournez cette bague pour régler la mise au point.
Voir page F-30.

Objectif de protection
Les images sont projetées par cet objectif.
* Veillez à retirer le couvercle de l'objectif lors de la projection.

Couvercle de l'objectif

Levier de zoom
Tournez cette bague pour régler la taille de l'écran.
Voir page F-30.

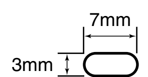
Verrou anti-vol
Voir la REMARQUE ci-dessous.

Touches de réglage de l'inclinaison
Appuyez pour régler les pieds réglables.
Voir page F-18.

Pieds réglables
Ces pieds servent à régler l'angle d'inclinaison ainsi que l'équilibre entre la gauche et la droite de l'image projetée. Le fait de les tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre soulève l'unité principale et de les tourner dans le sens des aiguilles d'une montre l'abaisse.
Voir page F-18.

REMARQUE

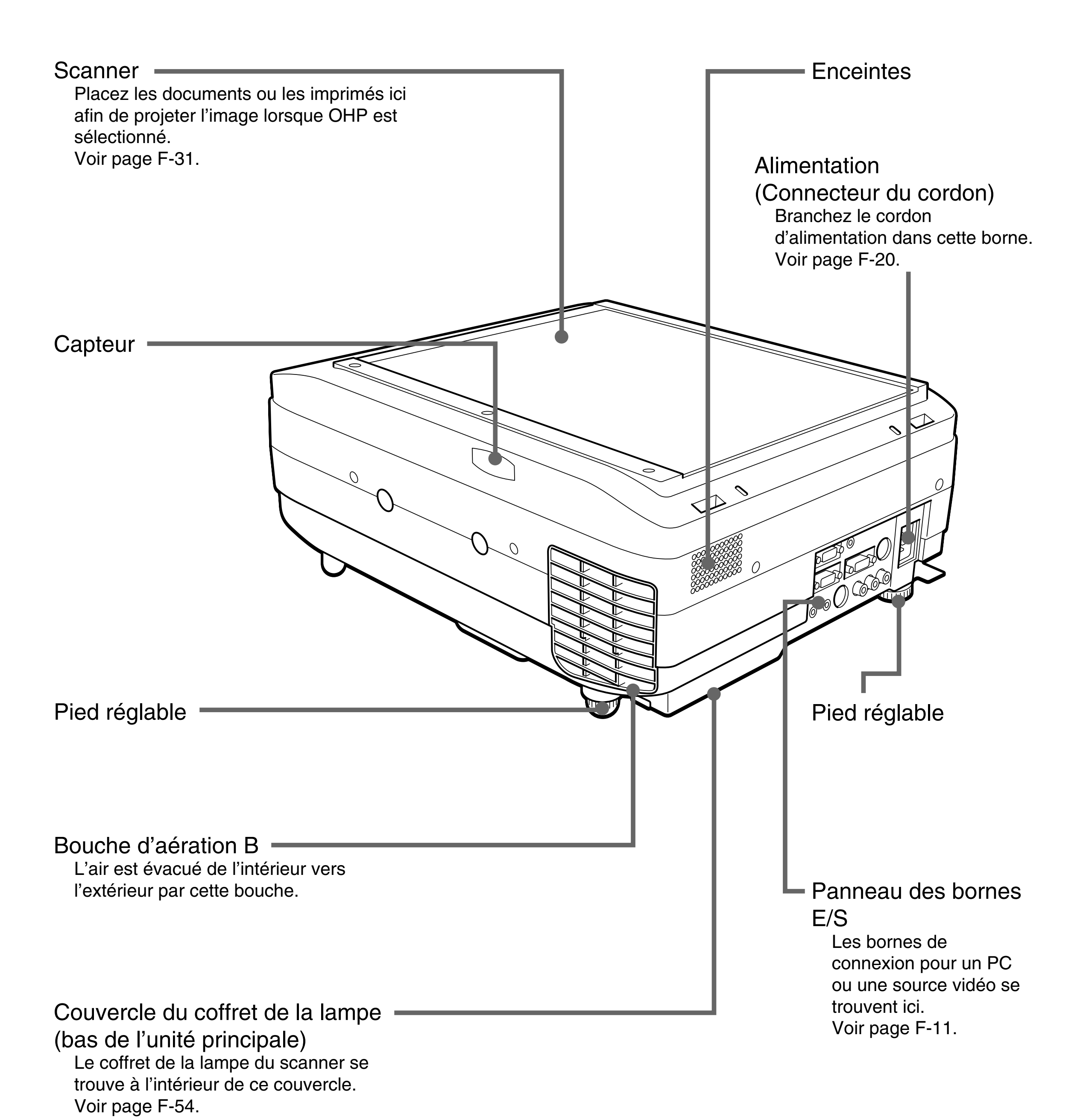
A propos du verrou anti-vol



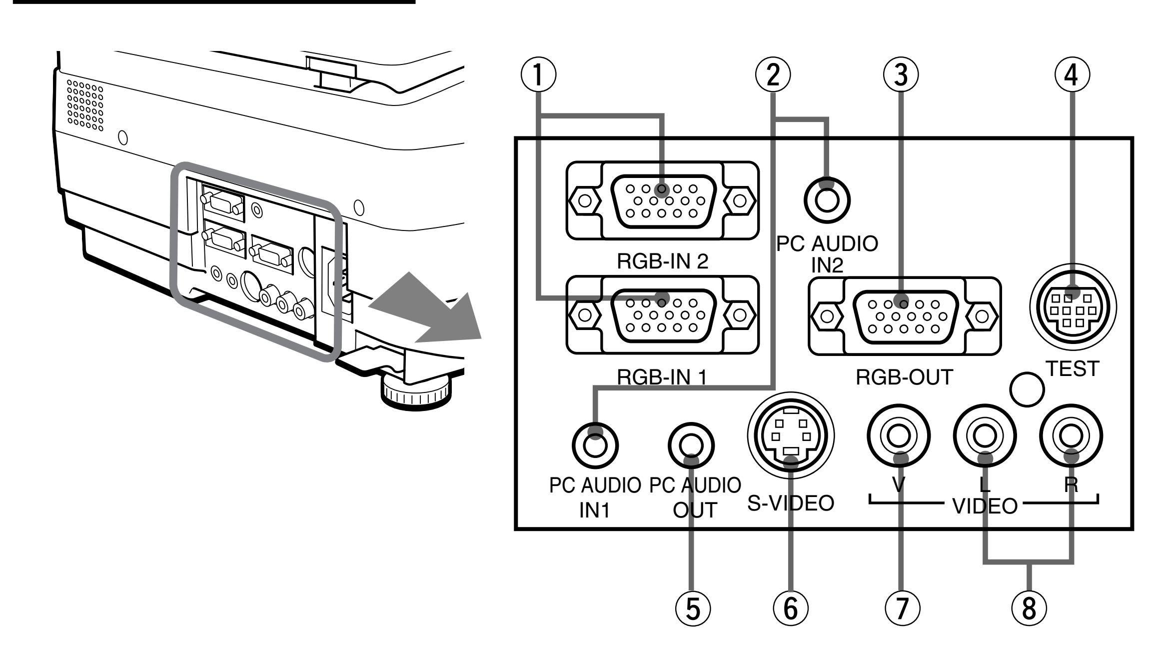
Le verrou anti-vol est compatible avec le verrou de câble intelligent et autres câbles de sécurité. Pour de plus amples informations concernant ce produit, contactez la société en utilisant les coordonnées ci-dessous.

© 1998 Kensington Technology Group
Kensington Technology Group
2855 Campus Drive
San Mateo, CA 94403, Etats-Unis.

Téléphone : (650)572-2700
Fax : (650)572-9675

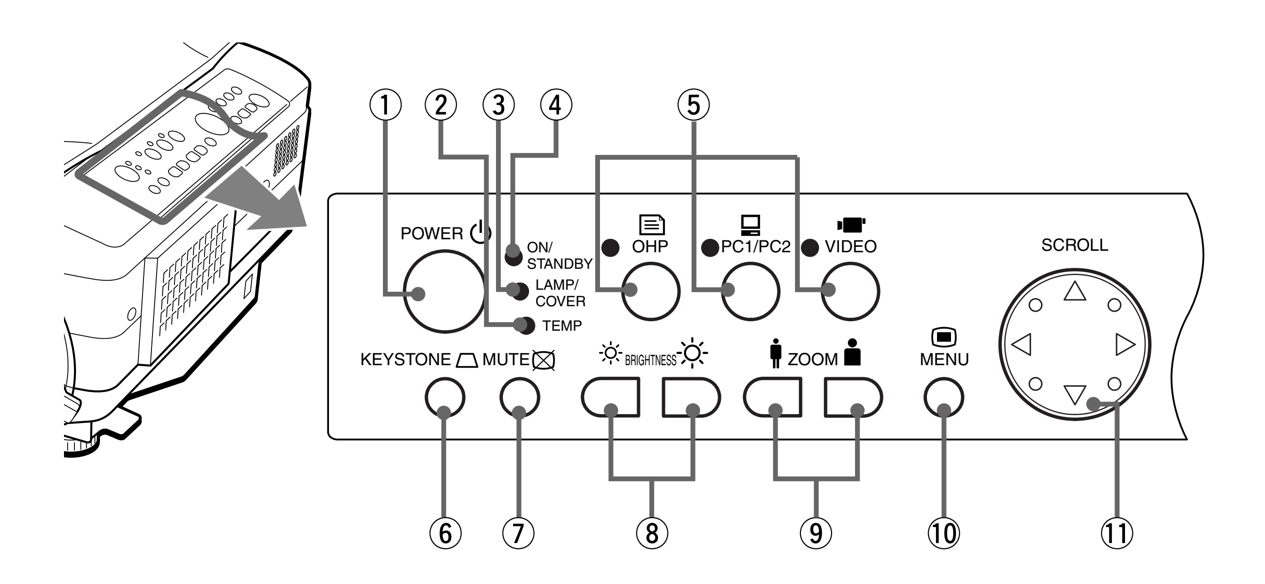

Scanner
Placez les documents ou les imprimés ici afin de projeter l'image lorsque OHP est sélectionné.
Voir page F-31.
Enceintes
Alimentation
(Connecteur du cordon)
Branchez le cordon d'alimentation dans cette borne.
Voir page F-20.
Capteur
Pied réglable
Pied réglable
Bouche d'aération B
L'air est évacué de l'intérieur vers l'extérieur par cette bouche.
Panneau des bornes E/S
Les bornes de connexion pour un PC ou une source vidéo se trouvent ici.
Voir page F-11.
Couvercle du coffret de la lampe
(bas de l'unité principale)
Le coffret de la lampe du scanner se trouve à l'intérieur de ce couvercle.
Voir page F-54.

■ Panneau des bornes



①	Entrée vidéo PC	Borne d'entrée pour les signaux RGB analogiques du PC. Possibilité de connecter deux PC.
②	Entrée audio PC	Borne d'entrée audio pour PC (compatible stéréo). Possibilité de connecter deux PC.
③	Sortie vidéo RGB	Lorsque OHP est sélectionné, des images OHP sont envoyées. Lorsque l'entrée PC/VIDEO est sélectionnée, l'entrée PC vidéo est envoyée telle qu'elle. En mode veille, les images RGB-IN1 reçues par le PC sont envoyées directement.
④	Test (entretien)	Cette borne exclusive est utilisée pour procéder à l'entretien et pour réaliser des tests en interne. Elle ne peut pas être utilisée pour d'autres connexions.
⑤	Sortie audio	Borne de sortie audio pour DT20.
		Cette borne envoie des sons (provenant du PC ou de la source vidéo) en train d'être reçus. En mode veille, la fonction audio est exécutée par le PC. Lorsque l'entrée OHP est sélectionnée, les sons sont émis par le PC.
⑥	Entrée S-VIDEO	Borne d'entrée pour source vidéo (Y/C)
⑦	Entrée vidéo s-vidéo	Borne d'entrée pour source vidéo (NTSC/PAL/SECAM)
⑧	Entrée audio de la source vidéo	Bornes d'entrée audio pour une source vidéo (compatible stéréo)

■ Touches et voyants lumineux



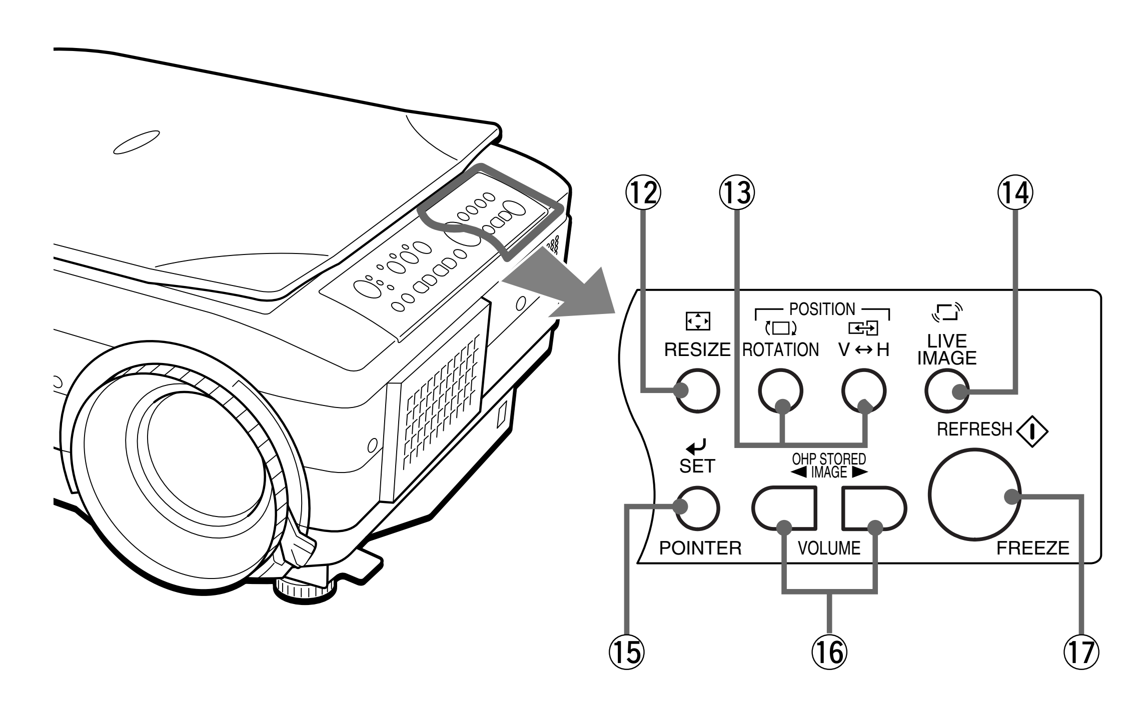
	Nom	Description	Pages à consulter
①	Touche POWER	• Appuyez sur cette touche pour activer ou inactiver la lampe. • Seule cette touche est opérationnelle lorsque la lampe est éteinte.	F-20, 29, 41
②	DEL TEMP	• Cette DEL clignote pendant 10 secondes et s'allume lorsque la température à l'intérieur du projecteur augmente.	F-52
③	DEL LAMP/COVER	• Cette DEL s'allume lorsque la lampe est allumée. • Lorsque la lampe est activée, ce voyant clignote pendant environ six secondes puis reste allumé. • Avant que la lampe soit désactivée, elle clignote pendant environ 60 secondes puis reste éteinte. • Cette DEL clignote lorsque la lampe ne s'allume pas alors qu'elle est activée (dans ce cas les clignotements sont plus longs). • Clignote lorsque la durée d'utilisation de la lampe dépasse 1400 heures, le voyant reste allumé après 1500 heures d'utilisation. • S'allume lorsque le couvercle du filtre à air ou le couvercle du coffret de la lampe n'est pas en place.	F-29 F-41 F-54 F-54, 56
④	DEL ON/STANDBY	• Cette DEL s'allume (rouge) en mode veille et s'allume (vert) lorsque la lampe est allumée.	F-29, 41
⑤	Touches INPUT SELECT OHP, PC1/ PC2, VIDEO	• Appuyez sur cette touche pour commuter l'écran d'entrée. • Lorsque PC est sélectionné, les images provenant de la borne d'entrée du PC sont projetées ; lorsque VIDEO est sélectionné, les images provenant de la borne d'entrée de la source vidéo sont projetées ; ou lorsque OHP est sélectionné, une image de l'imprimé ou du document placé sur le scanner de l'unité principale est projetée. Le fait d'appuyer sur la touche PC1/PC2 lorsque l'entrée PC est sélectionnée commute entre l'entrée PC1 et PC2.	F-29

⑥	Touche KEYSTONE	• Appuyez sur cette touche pour effectuer une correction trapézoïdale.	F-21
⑦	Touche MUTE	• Appuyez sur cette touche pour interrompre la projection de l’image sans éteindre la lampe. Appuyez à nouveau et l’image réapparaîtra.	F-34, 40
⑧	Touches BRIGHTNESS	• Ces touches servent à régler la luminosité. Le fait d’appuyer sur la touche assombrit l’image projetée, et le fait d’appuyer sur la touche l’éclaircit.	F-31, 37
⑨	Touches ZOOM	• Ces touches servent à régler le zoom. Le fait d’appuyer sur la touche réduit l’image et d’appuyer sur la touche l’agrandit.	F-32, 38
⑩	Touche MENU	• Affiche l’écran du menu	F-42
⑪	Touche SCROLL	• Règle et sélectionne les différentes valeurs de l’affichage du menu. • Déplace la position du zoom lors de l’utilisation du zoom. • Déplace le curseur lorsqu’il est affiché.	F-47 F-32, 38 F-34, 38

* Une fois que les menus ou les réglages sont affichés, ils disparaissent automatiquement et les réglages sont enregistrés en mémoire si les touches ne sont pas activées pendant 30 secondes.

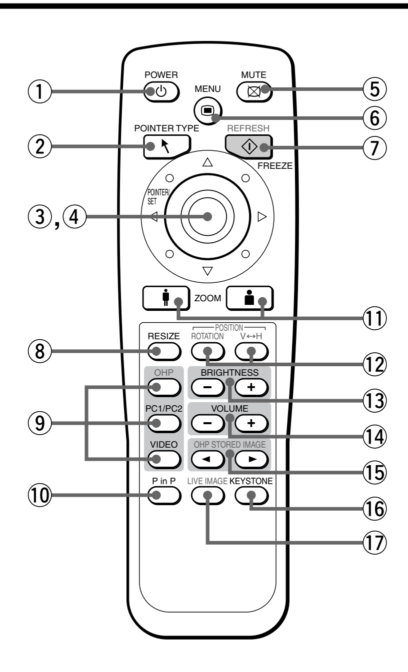
* Pour plus de détails sur les réglages de menu, voir à partir de la page F-43.

■ Touches et voyants lumineux



	Nom	Description	Page à consulter
⑫	Touche RESIZE	• Appuyez sur cette touche pour modifier la taille de l'image projetée lorsque OHP est sélectionné. • Appuyez sur cette touche pour régler automatiquement la position/synchronisation lorsque PC est sélectionné.	F-33 F-38
⑬	Touches POSITION	• Appuyez sur cette touche pour modifier l'orientation de l'image projetée lorsque OHP est sélectionné. Appuyez sur la touche ROTATION pour inverser le haut et le bas de l'image projetée. Appuyez sur la touche V↔H pour commuter entre un affichage vertical et horizontal.	F-31
⑭	Touche LIVE IMAGE	• Appuyez sur cette touche pour confirmer l'image projetée lors du déplacement des documents lorsque OHP est sélectionné.	F-32
⑮	Touche SET/POINTER	• Appuyez sur cette touche pour appliquer un article du menu dans l'affichage du menu. • Affiche le curseur lorsque le menu n'est pas affiché. Appuyez à nouveau sur cette touche pour dissimuler le curseur.	F-48 F-34, 38
⑯	Touches OHP STORED IMAGE/VOLUME	• Un maximum de huit pages d'images sont enregistrées dans la mémoire interne lorsque l'affichage est actualisé et qu'OHP est sélectionné. Appuyez sur cette touche pour accéder à ces images. • Ces touches servent à régler le volume lorsque PC ou vidéo est sélectionné. Appuyez sur la touche ◀ pour diminuer le volume. Appuyez sur la touche ▶ pour augmenter le volume. F-33	F-33 F-39
⑰	Touche REFRESH/ FREEZE	• Appuyez sur cette touche pour actualiser l'image projetée lorsque OHP est sélectionné. Appuyez de nouveau sur cette touche pour actualiser l'image projetée si vous avez commuté ou déplacé le document. • Appuyez sur cette touche pour geler l'image projetée lorsque PC ou vidéo est sélectionné.	F-32 F-39

Télécommande



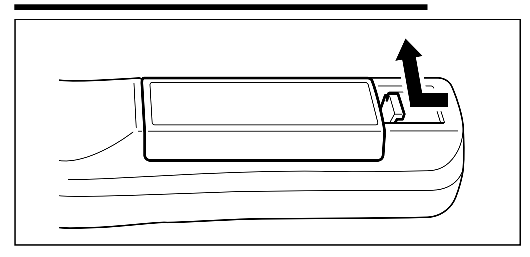
	Nom	Description	Page à consulter
①	Touche POWER	• Appuyez sur cette touche pour activer ou inactiver la lampe. • Seule cette touche est valide lorsque la lampe est éteint.	F-20,29,41
②	Touche POINTER TYPE	• Appuyez sur cette touche pour sélectionner un type de curseur.	F-34,39
③	Touche POINTER/SET	• Appuyez sur cette touche pour appliquer un article du menu dans le menu. • Affiche le curseur lorsque le menu n'est pas affiché. Appuyez à nouveau sur cette touche pour dissimuler le curseur.	F-48 F-34,38
④	Touche SCROLL	• Règle et sélectionne les différentes valeurs du menu. • Déplace la position du zoom lors de l'utilisation du zoom. • Déplace le curseur lorsqu'il est affiché.	F-47 F-32,38 F-34,38
⑤	Touche MUTE	• Appuyez sur cette touche pour interrompre la projection de l'image sans éteindre la lampe. Appuyez à nouveau et l'image réapparaîtra.	F-34,40
⑥	Touche MENU	• Appuyez sur cette touche pour afficher le menu ou sélectionner les menus.	F-42
⑦	Touche REFRESH/ FREEZE	• Appuyez sur cette touche pour actualiser l'image projetée lorsque OHP est sélectionné. Appuyez de nouveau sur cette touche pour actualiser l'image projetée si vous avez commuté ou déplacé le document. • Appuyez sur cette touche pour geler l'image projetée lorsque PC ou vidéo est sélectionné.	F-32 F-39
⑧	Touche RESIZE	• Appuyez sur cette touche pour modifier la taille de l'image projetée lorsque OHP est sélectionné. • Appuyez sur cette touche pour régler automatiquement la positio/synchronisation lorsque PC est sélectionné.	F-33 F-38

⑨	Touches INPUT SELECTOHP, PC1/ PC2, VIDEO	• Appuyez sur cette touche pour commuter l'écran d'entrée. • Lorsque PC est sélectionné, les images provenant de la borne d'entrée du PC sont projetées ; lorsque VIDEO est sélectionné, les images provenant de la borne d'entrée de la source vidéo sont projetées ; ou lorsque OHP est sélectionné, une image de l'imprimé ou du document placé sur le scanner de l'unité principale est projetée.	F-29
⑩	Touche P in P	• Appuyez sur cette touche pour afficher une image de la source vidéo connectée à une fenêtre dans le coin inférieur droit de l'image projetée lorsque PC est sélectionné.	F-40
⑪	Touches ZOOM	• Ces touches servent à régler le zoom. Le fait d'appuyer sur la touche [ ] réduit l'image et d'appuyer sur la touche [ ] l'agrandit.	F-32, 38
⑫	Touches POSITION	• Appuyez sur cette touche pour modifier l'orientation de l'image projetée lorsque OHP est sélectionné. Appuyez sur la touche ROTATION pour inverser le haut et le bas de l'image projetée. Appuyez sur la touche V↔H pour commuter entre un affichage vertical et horizontal.	F-31
⑬	Touches BRIGHTNESS	• Ces touches servent à régler la luminosité. Le fait d'appuyer sur la touche (-) assombrit l'image projetée, et le fait d'appuyer sur la touche (+) l'éclaircit.	F-31, 37
⑭	Touches VOLUME	• Ces touches servent à régler le volume lorsque PC ou vidéo est sélectionné. Appuyez sur la touche (-) pour diminuer le volume. Appuyez sur la touche (+) pour augmenter le volume.	F-39
⑮	Touches OHP STORED IMAGE	• Un maximum de huit pages d'images sont enregistrées dans la mémoire interne lorsque l'affichage est actualisé et qu'OHP est sélectionné. Appuyez sur cette touche pour accéder à ces images.	F-33
⑯	Touche KEYSTONE	• Appuyez sur cette touche pour effectuer une correction trapézoïdale.	F-21
⑰	Touche LIVE IMAGE	• Appuyez sur cette touche pour confirmer l'image projetée lors du déplacement des documents lorsque OHP est sélectionné.	F-32

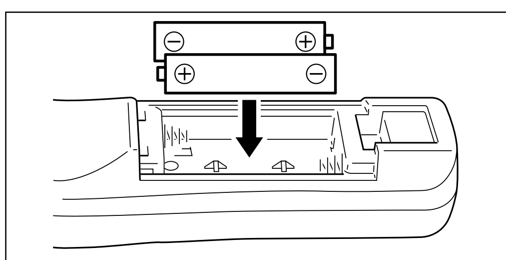
■ Fonctionnement de la télécommande

- Utilisez la télécommande dans une distance d'environ sept mètres des capteurs de télécommande (situés à l'avant et à l'arrière) du projecteur et dans un angle de dix degrés à gauche et à droite. Cette distance peut être diminuée lorsque les piles faiblissent.
- La télécommande ne fonctionne pas si des obstacles se trouvent entre la télécommande et le capteur de l'unité principale.

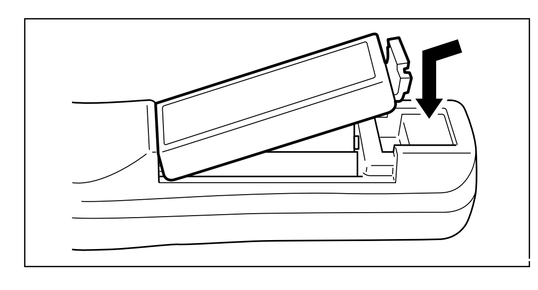
■ Changement de piles



1. Retirez le couvercle du compartiment des piles en enfonçant la griffe et en soulevant le couvercle.



2. Installez deux piles dans le compartiment en vous assurant qu'elles sont placées en respectant les signes (+) et (-).



3. Replacez le couvercle du compartiment des piles.

⚠ ATTENTION

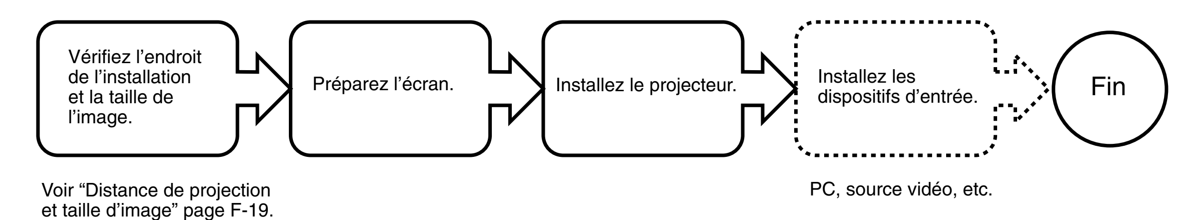
Manipulation de la télécommande
- *Ne faites pas subir d'impacts excessifs à la télécommande, comme la faire tomber. Cela risquerait de l'endommager et d'entraver le fonctionnement.*
- *Tenez le capteur de télécommande à l'abri de l'eau. Si cela se produit, essuyez immédiatement la télécommande.*
- *Evitez la chaleur ou l'eau chaude. Retirez les piles sèches si vous pensez ne pas utiliser la télécommande pendant des périodes prolongées.*
- *Ne mélangez pas des piles cellules sèches avec des anciennes, ni des piles de types différents.*
- *Ne démontez pas ou n'exposez pas les piles à la chaleur. Et ne jetez pas de piles au feu.*
- *Débarrassez-vous des piles sèches usagées en respectant les réglementations locales.*
- *Il se peut que la télécommande ne fonctionne pas si un dispositif inverseur se trouve à proximité.*
- *Il se peut que la télécommande ne fonctionne pas ou fonctionne mal si un éclairage fluorescent inverseur se trouve à proximité.*

REMARQUE

- *Lors du changement des piles, achetez des piles AA.*
- *N'utilisez pas de piles Ni-Cad ni de piles rechargeables. Utilisez uniquement des piles au manganèse ou des piles alcalines.*

Comment installer le projecteur

■ Ordre d'installation

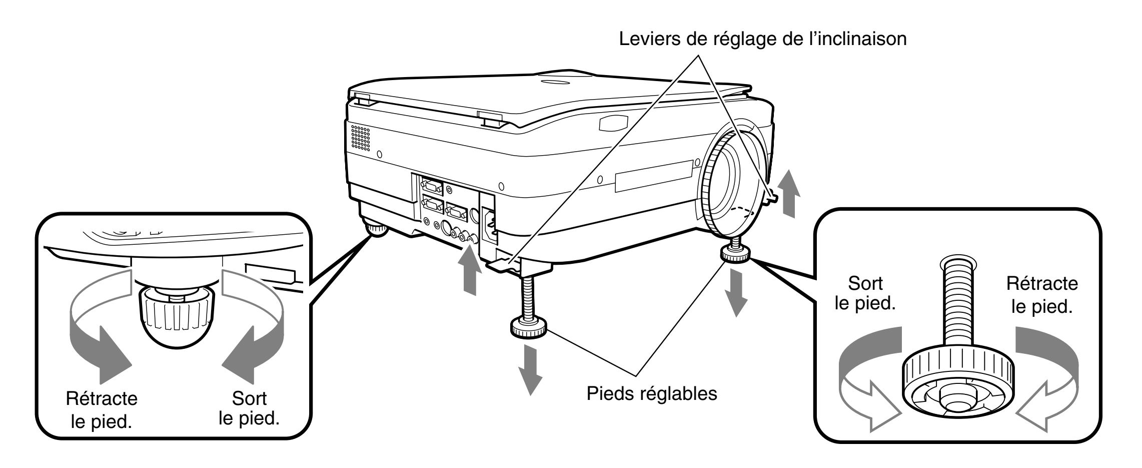


Voir "Distance de projection et taille d'image" page F-19.

PC, source vidéo, etc.

■ Réglage de l'inclinaison

La position et l'angle d'inclinaison de l'image projetée peuvent être réglés en ajustant les pieds réglables. Appuyez à la fois sur les leviers gauche et droit de réglage d'inclinaison pour soulever l'appareil et relâchez-les lorsque vous avez atteint la hauteur souhaitée. Il est possible d'effectuer un réglage précis de l'inclinaison en tournant la partie inférieure des pieds réglables. Le fait de tourner cette partie dans le sens contraire des aiguilles d'une montre soulève l'appareil et de la tourner dans le sens des aiguilles d'une montre l'abaisse. Vous pouvez également régler l'angle d'inclinaison en tournant le pied réglable situé à l'arrière, du côté gauche de l'appareil.



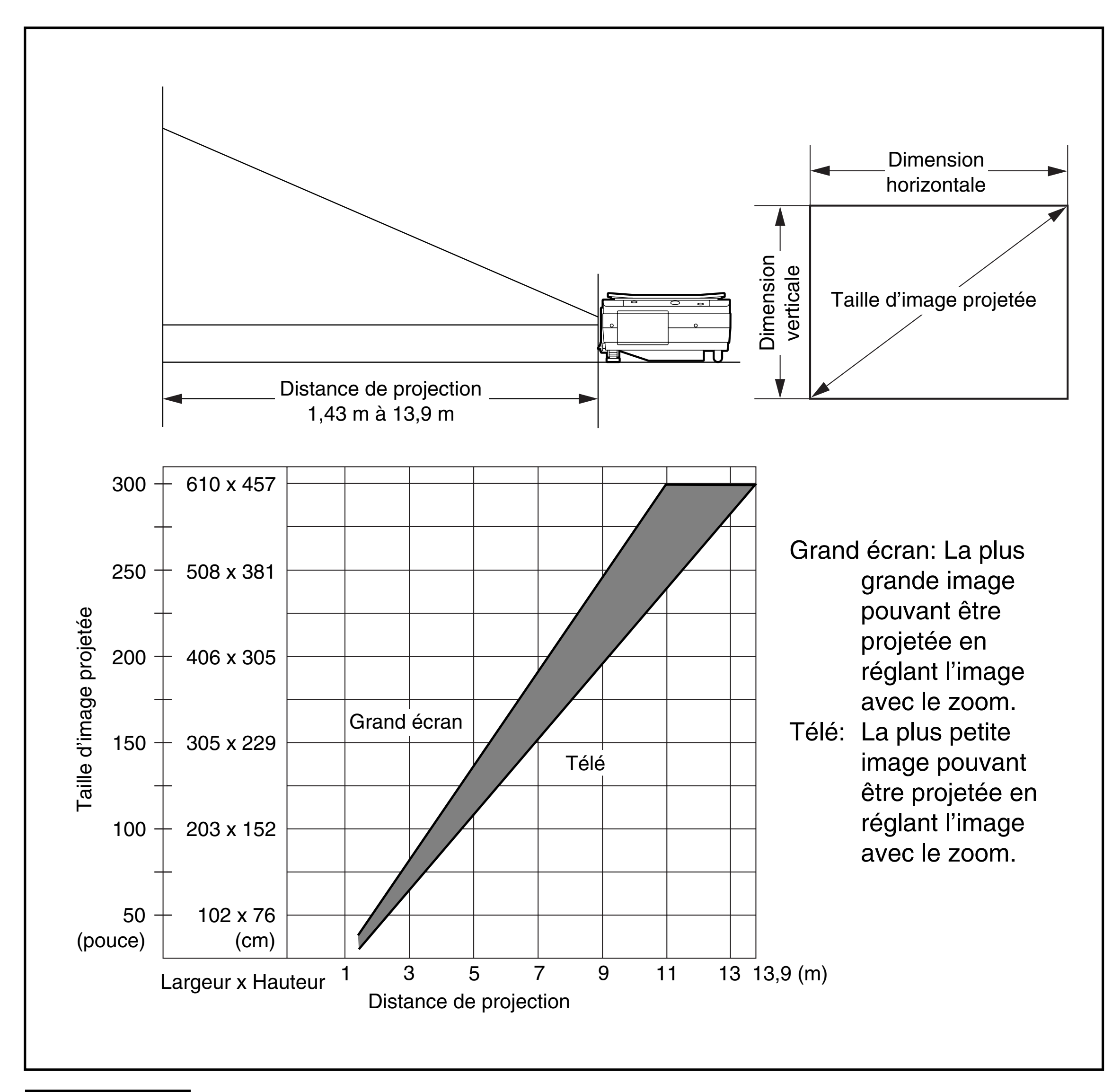
⚠ ATTENTION

- *Ne pas incliner l'appareil selon des angles extrêmes en tournant seulement un côté des pieds réglables. Cela pourrait faire glisser ou tomber l'appareil, provoquant des dommages ou des accidents.*
- *L'aération A située sur la base de l'appareil fait rentrer de l'air pour refroidir l'intérieur du projecteur. Comme l'air est aspiré avec force, il se peut que du papier ou du tissu soit coincé contre la bouche d'aération. Si cela se produit, la température à l'intérieur risque d'augmenter, entraînant des dommages ou un accident.*
- *Les pieds en caoutchouc risquent de salir la surface, en fonction de l'endroit où le projecteur est installé.*

■ Distance de projection et taille d'image

Utilisez les diagrammes suivants pour déterminer la taille exacte de l'image et quel écran il vous faut pour une distance de projection donnée.

- La distance de projection permettant une bonne mise au point est de 1,4 mètre à 13,9 mètres à partir du devant de l'objectif. Vous devez installer le projecteur dans ces limites.

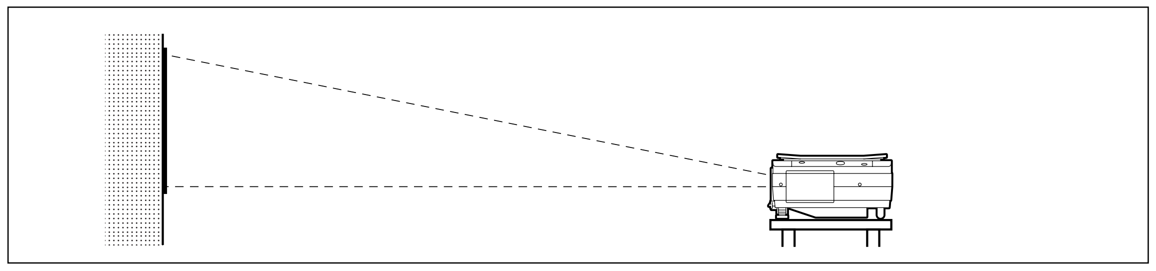


⚠ ATTENTION

Lieu d'installation

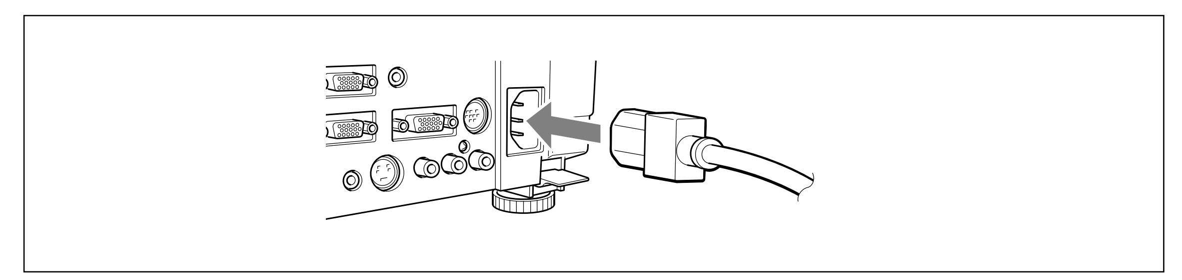
- N'installez pas le projecteur dans des endroits où il fait excessivement chaud ou froid. La température ambiante doit être comprise entre 0°C et 35°C.
- *Positionnez le projecteur de sorte que l'écran ne soit pas frappé directement par les rayons du soleil ou toute autre source de lumière vive. Sinon, l'image apparaîtra blanche et sera difficile à voir. Si vous utilisez votre projecteur dans une pièce très lumineuse, tirez les rideaux ou autres (volets…) pour assombrir la zone qui entoure l'écran.*
- *N'installez pas votre projecteur dans un endroit où il sera exposé à une humidité excessive, à la poussière ou à la fumée de cigarettes. La qualité d'image sera dégradée si de la saleté s'accumule sur l'objectif, les mirroirs ou sur d'autres composants optiques.*
- *N'installez pas votre projecteur dans une petite pièce avec une mauvaise aération ni dans un endroit où les bouches d'aération pourraient être obstruées. Une augmentation de la température peut entraîner un risque d'incendie ou des dégâts. (Les bouches d'aération sont situées en bas et à droite du projecteur.)*

■ Installation type

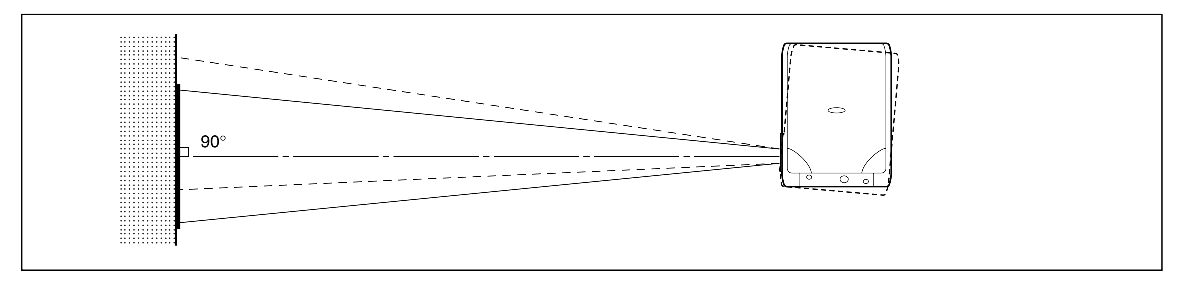


1. Choisissez l'endroit d'installation

Placez votre projecteur sur une surface solide et stable comme une table.

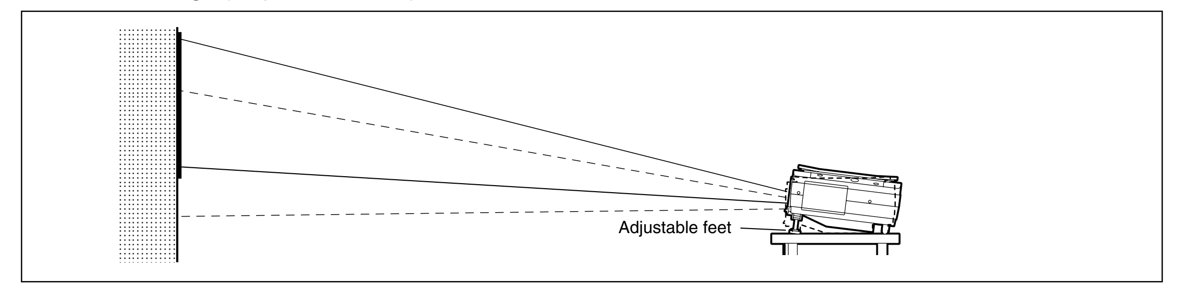


2. Branchez le cordon d'alimentation (fourni) et appuyez sur la touche POWER button (ou sur la touche POWER).



3. Tournez la direction de l'objectif de façon à ce qu'il soit perpendiculaire à l'écran.

Tournez l'appareil vers la gauche ou la droite de façon à ce que le haut et le bas de l'image projetée soient parallèles.



4. Réglez les pieds réglables pour déplacer l'image projetée à la hauteur désirée. (Réglez l'angle d'inclinaison de 0° à 7°.)

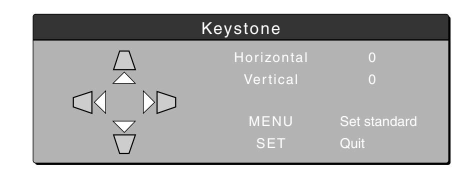
La position de l'image projetée peut être déplacée vers le haut ou le bas en réglant l'inclinaison.

■ Correction de la distorsion trapézoïdale

Si l'image projetée est déformée, il est possible d'éliminer la distorsion en procédant à une correction trapézoïdale

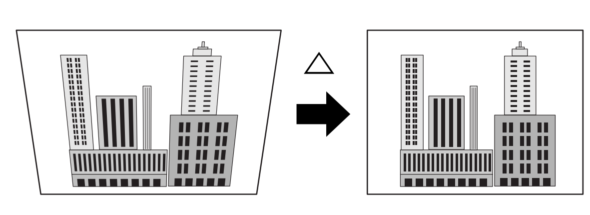
● Comment corriger la distorsion trapézoïdale

Appuyer sur la touche KEYSTONE ○ (ou sur la touche KEYSTONE de la télécommande) pour afficher le menu "Keystone".

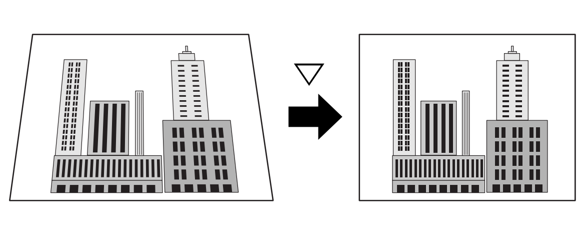


Menu Keystone

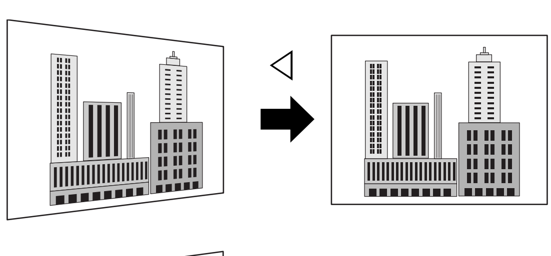
Appuyez sur la touche △ pour rétrécir le haut de l'image projetée.



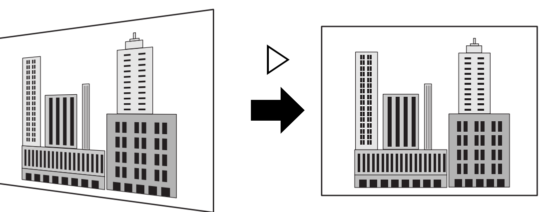
Appuyez sur la touche ▽ pour rétrécir le bas de l'image projetée.



Appuyez sur la touche ◁ pour rétrécir le côté gauche de l'image projetée.



Appuyez sur la touche ▷ pour rétrécir le côté droit de l'image projetée.



Appuyez sur la touche MENU ○ (ou sur la touche MENU bde la télécommande) pour retourner à "0" (pas de correction).

REMARQUE

- *Lorsque la correction trapézoïdale est effectuée, la résolution sur les côtés de l'image est diminuée, rendant les petits caractères difficiles à lire. Pour éviter que cela se produise, placez le projecteur sur une surface aussi plane que possible et réglez le menu Keystone sur "0" (pas de correction).*
- *Comme un traitement d'image est réalisé pour effectuer la correction trapézoïdale, les images affichées (caractères, etc.) sont légèrement floues par rapport aux images n'ayant pas subi de correction trapézoïdale.*
- *Lors de l'affichage d'une image avec une résolution VGA inférieure à 640 x 480 points et avec une correction trapézoïdale excessive, certaines parties de l'image risquent d'être floues. Voir page F-25 pour de plus amples informations.*
- *Le degré de correction trapézoïdale possible dépend du signal d'image.*
- *Si la valeur horizontale est réglée au maximum (ou au minimum), le réglage vertical ne peut pas être effectué dans la direction plus lors de la réalisation d'une correction trapézoïdale.*

Connecter à un PC

⚠ **ATTENTION**

Précautions lors de la connexion

- *Avant de connecter d'autres dispositifs, inactivez chaque dispositif afin de protéger le projecteur et les appareils connectés.*
- *Pour plus de détails sur la manière dont il faut utiliser et connecter les périphériques à votre projecteur, référez-vous aux manuels d'utilisation qui les accompagnent.*
- *Parfois, les images ne sont pas bien affichées lorsqu'elles sont également affichées sur les écrans à cristaux liquides d'ordinateurs portables. Si cela se produit, éteignez l'écran de l'ordinateur portable pour y remédier. La technique à suivre pour éteindre l'écran d'un ordinateur portable dépend du fabricant de l'ordinateur portable. Pour plus de détails, référez-vous au Manuel de l'utilisateur fourni avec l'ordinateur portable.*
- *Il est possible que vous ne puissiez pas connecter le projecteur en fonction de votre PC et des paramètres du PC. Veuillez consulter votre revendeur pour plus de détails.*

■ Connecter à un PC

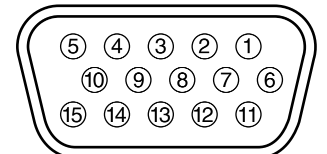
● Liste des câbles et des adaptateurs

Constructeur	Type	Modèle de câble de signal RGB	Connexion
IBM PC ou compatibles	Portable, type de bureau type de Bureau	Mini D-SUB 15 broches (VGA)	Câble fourni
		Propre à chaque constructeur	
Apple Macintosh	Type portable	PowerBook ,G3. (Le connecteur de sortie moniteur doit être un mini D-SUB 15 broches.)	Câble fourni
		PowerBook (à l'exception de iBook, DUO, 100, 140, 145B, 150, 170, etc.)	Adaptateur (sur le marché) *+ Adaptateur de fiche pour Macintosh (disponbile dans le commerce) + Câble fourni (MPC-VGA)
		PowerBook DUO	Adaptateur (sur le marché) *+ Adaptateur de fiche pour Macintosh (disponbile dans le commerce) + Câble fourni (MPC-VGA)
		* Ne peut pas être connecté à des modèles sans sortie moniteur tels que iBook, PowerBook 100, 140, 145B, 150, 170, etc.	* Il faut un DUO ou un Mini Dock. Câble fourni (MPC-VGA)
	Type de bureau	G3, G4 (Le connecteur de sortie moniteur doit être un mini D-SUB 15 broches.)	Câble fourni
		Tous les modèles (à l'exception des types à moniteur intégré)	Adaptateur + Câble fourni (MPC-VGA)
		* Les modèles à moniteur intégré tels que iMac, Classic, ou certains Performa, etc. ne peuvent pas être connectés car ils n'ont pas de sortie moniteur.	* Lorsque vous utilisez le moniteur qui va avec le PC, il faut l'adapteur de conversion pour moniteur (MPA-MAC). L'adaptateur d'écran (Marque Apple) est nécessaire pour le modèle Power Mac 6100.

** Adaptateur (sur le marché) *+ Adaptateur pour PowerBook exclusivement (Marque Apple : Câble adaptateur vidéo pour Power Book M3927LL/A ou autre marque). Dans certains cas, il est fourni avec le Power Book.*

A propos des Entrées et des Sorties du PC

Des connecteurs mini D-Sub à 15 broches sont utilisés pour les bornes d'entrée et de sortie du PC. Le dessin suivant indique la correspondance entre les broches et les signaux d'entrée et de sortie.



① RED VIDEO	⑥ TERRE	⑪ NC
② GREEN VIDEO	⑦ TERRE	⑫ Pull up (+5V)
③ BLUE VIDEO	⑧ TERRE	⑬ SYNC. HORIZ.
④ TERRE	⑨ NC	⑭ SYNC. VERTI.
⑤ NC	⑩ TERRE	⑮ Pull up (+5V)

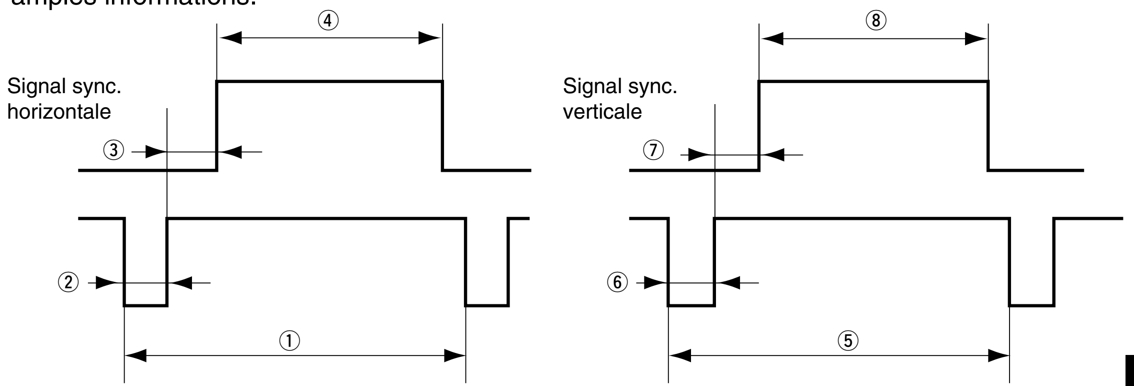
REMARQUE

- *Ce projecteur utilise une entrée RGB à 15 broches et des bornes de sortie de type analogique. Pour cette raison, il ne peut pas être connecté à un PC avec sortie numérique.*
- *Ce projecteur n'est pas compatible avec les dispositifs prêts à l'emploi.*

■ Sortie vidéo RGB

● Rythme de signal

Le schéma suivant indique le rythme auquel les signaux sont envoyés de la borne de sortie vidéo RGB. (vitesse XGA 60Hz ou équivalente)
La sortie de signal vidéo est déterminée en fonction de la sélection “PC/OHP” ou “OHP” dans “Sélection SORTIE-RGB” dans le menu “Réglage 2”. Voir page F-45 pour de plus amples informations.



Signal sync. horizontale	① Cycle ② Largeur signal sync. ③ Palier arrière ④ Intervalle d'affichage	20,677 µs 2,092 µs 2,462 µs 15,754 µs
Signal sync. verticale	⑤ Cycle ⑥ Largeur signal sync. ⑦ Palier arrière ⑧ Intervalle d'affichage	806 H 6 H 29 H 768 H
Mode balayage		Non-entrelacé

REMARQUE

- *Quelquefois l'écran n'est pas affiché correctement en fonction du moniteur ou du projecteur connecté.*
- *Les images provenant du PC sont envoyées en veille.*

■ Lorsque les images de l'écran du PC ne sont pas projetées

Lorsque les images d'un PC ne sont pas projetées ou projetées de manière incorrecte, veuillez vérifiez les éléments suivants.

● Lorsque les images ne sont pas projetées

Lorsque des signaux de sortie externes provenant d'un PC sont reçus par le DT20, "pas de signal" est affiché sur l'écran. Lorsque ce message apparaît, vérifiez les éléments suivants.

1 Essayez de redémarrer l'ordinateur.

Il se peut que le DT20 ne soit pas reconnu par le PC s'il est connecté après la mise en marche du PC. Si cela se produit, les images ne sont pas projetées car le PC n'envoie pas de signaux externes.

2 Vérifiez les fonctions du PC.

Certains ordinateurs portable nécessitent une opération spéciale pour envoyer des signaux depuis la borne de sortie externe. Il se peut que les signaux de sortie externes ne soient pas envoyés par l'ordinateur portable si l'opération n'est pas exécutée. Référez-vous aux manuels de votre ordinateur portable pour prendre connaissance des informations concernant l'envoi de signaux à partir d'une borne de sortie externe.

Exemple de procédure

- Dans le cas d'un ordinateur IBM PC/AT:

  Appuyez sur la touche Fn et sur l'une des touches F1-F12. (La procédure peut varier en fonction du modèle.)

○ Liste des mesures rectificatives en cas de problème de connexion avec le PC

Fabricant	Séries	Procédure pour commuter sur la sortie externe
IBM	Think Pad	Fn+f7
COMPAQ	CONTURA ARMADA	Fn+f4
DELL	LATITUDE	Fn+f8

* Le tableau ci-dessus répertorie les problèmes apparus à ce jour; il ne représente pas un état détaillé de toutes les connexions.

* Les noms des produits et des sociétés répertoriés dans le tableau ci-dessus sont des marques de fabrique ou les marques déposées de chaque société.

● Les images ne sont pas projetées correctement bien qu'elles soient affichées normalement sur l'écran de l'ordinateur portable.

1 Vérifiez le fonctionnement de l'ordinateur portable.

Il se peut que les images ne soient pas projetées correctement même si elles sont affichées normalement sur l'écran à cristaux liquides de l'ordinateur portable. Dans la majorité des cas, en raison des limites des ordinateurs portables, la fonction d'affichage simultané (les signaux de sortie externes sont envoyés simultanément alors que les images sont affichées sur l'écran du PC) produit des signaux ne satisfaisant pas aux caractéristiques standard et sont en dehors de la plage compatible avec le projecteur. Dans ce cas, il est impossible de corriger les mauvaises images même en procédant à un réglage détaillé sur le projecteur. Les images ne peuvent être projetées correctement que si les signaux de sortie externes sont fournis sans utiliser l'affichage simultané. Consultez le manuel d'utilisation de votre ordinateur portable pour de plus amples informations.

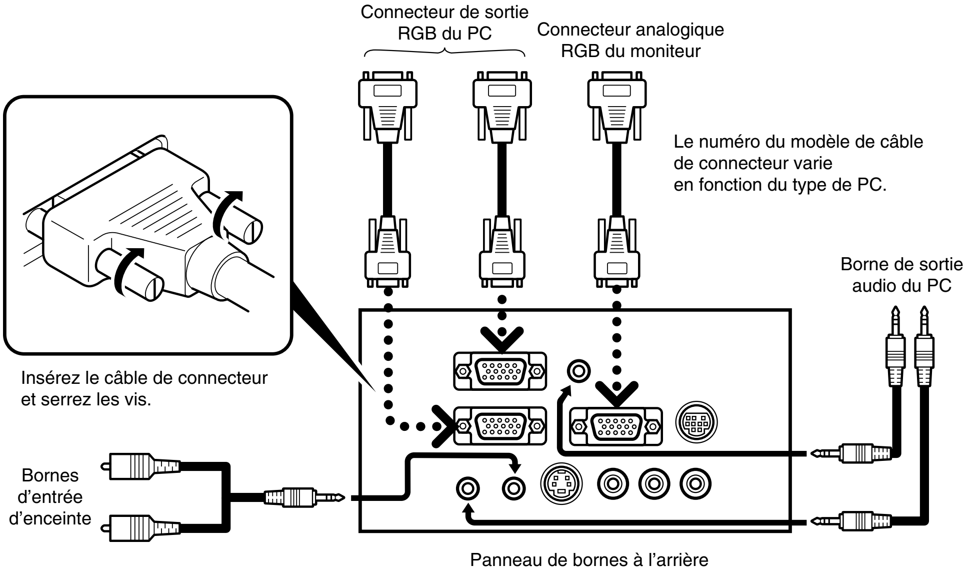
■ Tableau de compatibilité des signaux d'entrée (Borne d'entrée vidéo du PC)

Le DT20 est compatible avec les signaux marqués d'u ● dans le tableau suivant. Sur certains modèles de PC, l'image projetée vacille ou est floue. Si cela se produit, réglez l'image projetée dans le menu de réglage de synchronisation.

Nom de signal	Résolution (Horizontal × Vertical)		Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Compatibilité
NTSC RGB	-	-	15,7	60	×
PAL/SECAM RGB	-	-	15,6	50	×
VGA-GR1	640	480	31,5	60	●
VGA-GR2*	640	400	31,5	70	●
VGA-GR3*	640	350	31,5	70	●
VGA-TX1*	720	400	31,5	70	●
VGA-TX2*	720	350	31,5	70	●
640×480 72Hz	640	480	37,8	72	●
640×480 75Hz	640	480	37,5	75	●
640×480 85Hz	640	480	43,2	85	●
Mac13"RGB	640	480	35,0	66	●
800×600 56Hz	800	600	35,1	56	●
800×600 60Hz	800	600	37,8	60	●
800×600 72Hz	800	600	48,0	72	●
800×600 75Hz	800	600	46,8	75	●
Mac16"RGB	832	624	49,7	74	●
1024×768 43Hz	1024	768	35,5	43	×
1024×768 60Hz	1024	768	48,3	60	●
1024×768 70Hz	1024	768	56,4	70	●
1024×768 75Hz	1024	768	60,0	75	●
1024×768 85Hz	1024	768	68,7	85	●
MAC19"1024×768	1024	768	60,2	75	●
MAC21"1152×864	1152	864	68,7	75	●
1280×960 60Hz	1280	960	60,0	60	●
1280×960 85Hz	1280	960	85,9	85	●
1280×1024 60Hz	1280	1024	64,0	60	●
1280×1024 75Hz	1280	1024	80,0	75	●
1280×1024 85Hz	1280	1024	91,1	85	●
1600×1200 60Hz	1600	1200	75,0	60	●
1600×1200 65Hz	1600	1200	81,3	65	×
1600×1200 70Hz	1600	1200	87,5	70	×
1600×1200 75Hz	1600	1200	93,8	75	×
1600×1200 85Hz	1600	1200	106,3	85	×

- Lorsque la résolution du signal d'entrée est inférieure à 1024 x 768 points, agrandissez l'affichage. Lorsqu'elle est supérieure, comprimez l'affichage.
- Les signaux comportant un * risque de devenir flous si une correction trapézoïdale trop importante est appliquée. Lors de l'utilisation de l'un de ces signaux, réglez la correction trapézoïdale de façon à ce qu'elle ne déforme pas l'image.

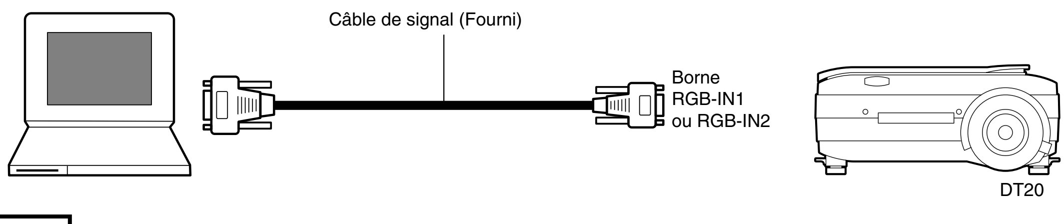
● Connexions élémentaires



REMARQUE

- *Le PC comporte des bornes d'entrée à fois pour l'image et le son pour "1" et "2". Branchez le son et l'image sur les bornes correspondantes. Si les connexions ne sont pas correctement effectuées avec les bornes, le son et l'image ne seront pas reproduits correctement.*
- *Reportez-vous à la page F-11 pour plus d'informations sur les bornes d'entrée et de sortie.*

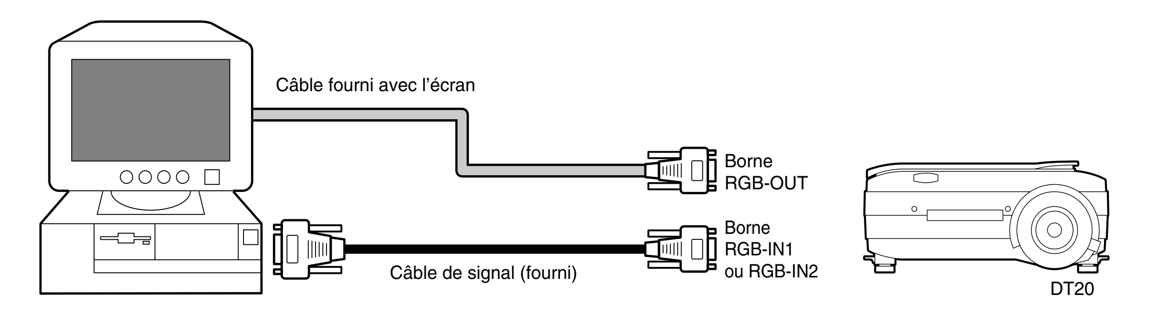
● Connexion à IBM NOTE et compatibles



REMARQUE

Une fois le câble de signal (fourni) connecté, vérifiez la sortie TRC externe et la sortie LCD interne et réglez le mode du logiciel exécuté sur le PC.
La connexion avec le PC ne sera pas effectuée si vous ne sélectionnez pas le mode de sortie TRC externe.

● Connexion à un ordinateur de bureau IBM et compatibles

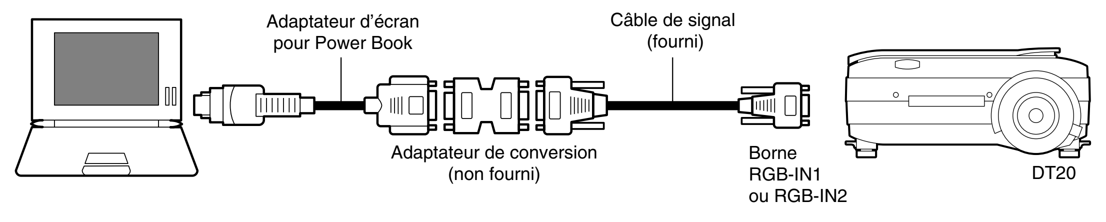


REMARQUE

Lorsque le projecteur est connecté directement au PC sans utiliser le moniteur fourni avec le PC, la connexion ne peut être effectuée qu'avec le câble (fourni).

● Connexion à un ordinateur portable Apple Macintosh

A l'exception de Power Book Duo, 100, 140, 145B, 150, 170

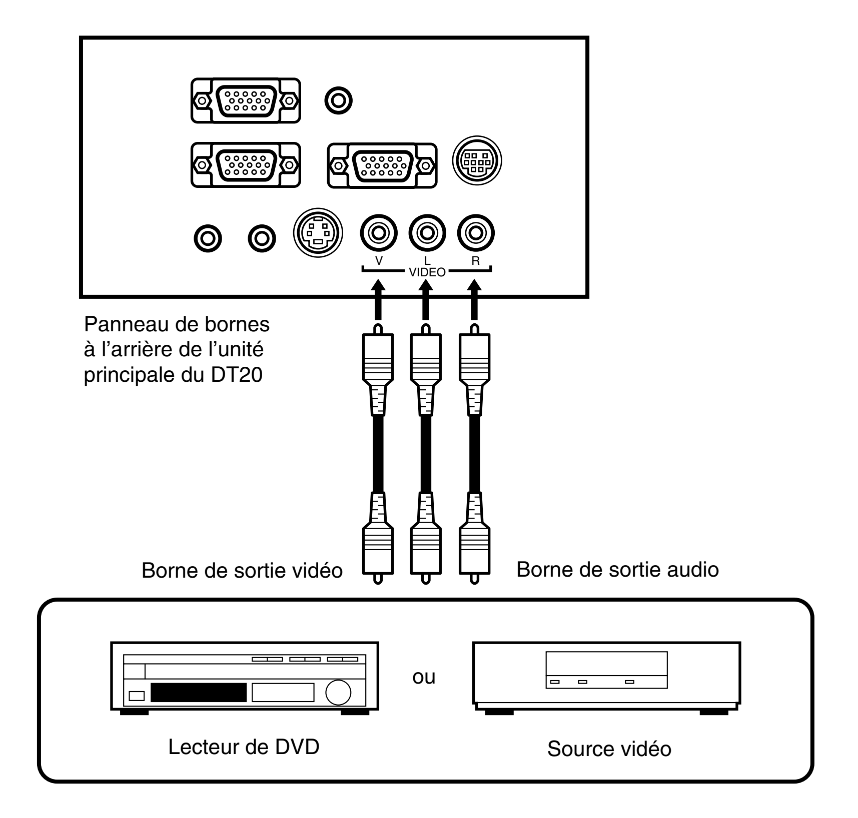


REMARQUE

- *Lors de la connexion du Power Book Duo, le Duo Dock ou Mini Dock est nécessaire.*
- *Quelquefois l'adaptateur d'écran du Power Book n'est pas fourni avec le Power Book. S'il n'est pas fourni, achetez un adaptateur d'écran séparé dans un magasin d'informatique Macintosh. (Apple M3927LL/A ou équivalent)*

■ Connecter à une source vidéo ou un lecteur de DVD

Les images provenant d'une source vidéo ou d'un lecteur de DVD peuvent être projetées sur un grand écran.

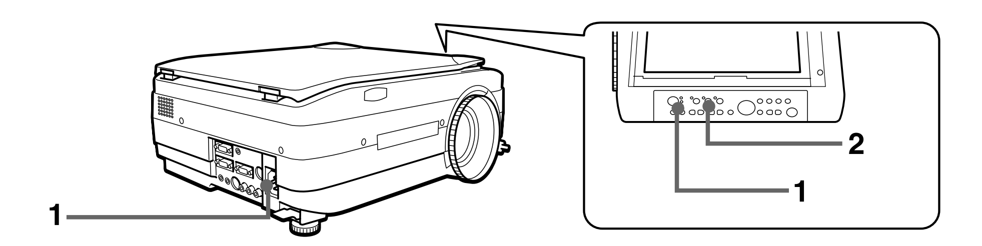


REMARQUE

- *Lorsque VIDEO et S-VIDEO sont connectés, S-VIDEO est prioritaire quant à l'affichage.*
- *Avant d'utiliser la source vidéo ou le lecteur de DVD, fermer le couvercle pour documents. (Sinon le verre du scanner risque de vibrer et de provoquer un cliquetis.)*

Fonctionnement de base

■ Préparation



1

ON/ STANDBY
LAMP/ COVER
TEMP

Branchez le cordon d'alimentation.

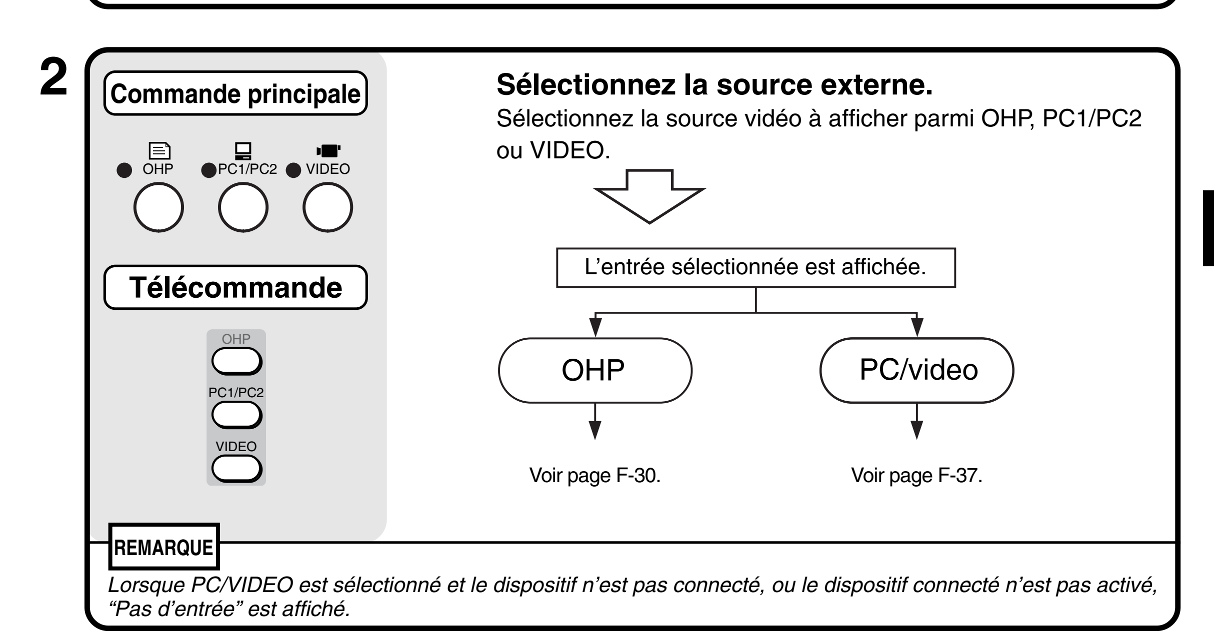
Le projecteur est en mode veille et le voyant d'alimentation s'allume (en rouge).

Appuyez sur la touche POWER. Le ventilateur se met en marche, la DEL s'allume et le voyant ON/STANDBY s'allume (en vert).
Le voyant LAMP/COVER s'allume (en vert).
Si le voyant LAMP/COVER s'allume en rouge après avoir activé la touche POWER, il y a alors un dysfonctionnement. (Voir page F-52 pour plus de détails.)

REMARQUE

Veillez à ce que le couvercle de l'objectif ait été retiré avant la mise sous tension.

2



Sélectionnez la source externe.

Sélectionnez la source vidéo à afficher parmi OHP, PC1/PC2 ou VIDEO.

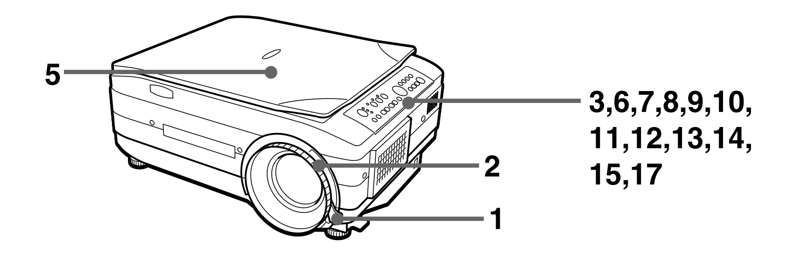
Voir page F-30.

Voir page F-37.

REMARQUE

Lorsque PC/VIDEO est sélectionné et le dispositif n'est pas connecté, ou le dispositif connecté n'est pas activé, "Pas d'entrée" est affiché.

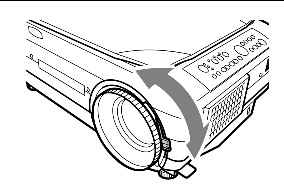
■ Fonctionnement de base en mode OHP



REMARQUE

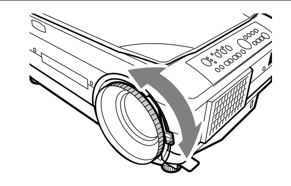
Les images projetées en affichage OHP (projection de l'objet réel) risquent d'être légèrement déformées car un objectif à très grand angle est utilisé.

1



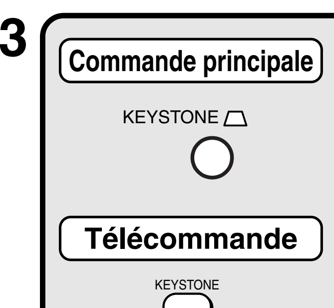
Réglez la taille de l'image projetée.
Tournez la bague de zoom sur l'objectif de projection afin de régler la taille de l'image projetée.

2



Effectuez la mise au point.
Ajustez la bague de mise au point situé sur l'objectif jusqu'à ce que l'image soit nette.

3

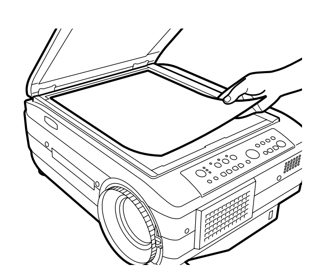


Corrigez la distorsion trapézoïdale.
Voir "Correction de la distorsion trapézoïdale" page F-21.

4

Vérifiez l'écran initial de l'OHP.
Lorsque vous sélectionnez OHP, le message "Réglez votre document et appuyez sur la touche REFRESH." apparaît et l'image projetée devient blanche et une fenêtre indiquant le déplacement du document apparaît en bas à droite de l'image.

5



Placez l’objet que vous souhaitez projeter.

Ouvrez le couvercle pour documents et placez les documents ou les imprimés que vous souhaitez projeter sur le scanner. Une image vidéo du document projeté apparaît dans la fenêtre.

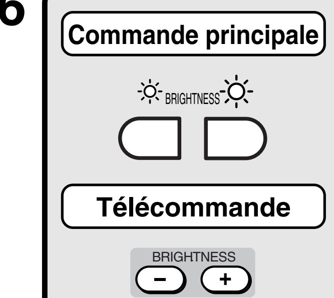


Fermez le couvercle pour documents.

REMARQUE

Les documents peuvent être projetés même si le couvercle n’est pas fermé. Cependant des objets indésirables seront également projetés, rendant l’image difficile à visualiser.

6



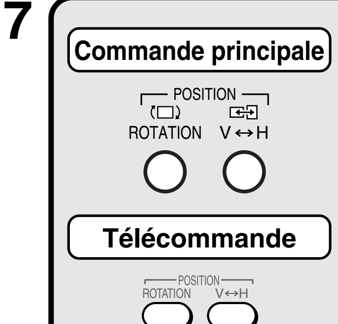
Réglez la luminosité.

Le fait d’appuyer sur la touche (ou sur la touche (–) de la télécommande) assombrit l’image projetée et la touche (ou la touche (+) bde la télécommande) l’éclaircit.
La valeur de la “Luminosité” des menus de “Réglage d’image” change en fonction des réglages de luminosité. Voir page F-43 pour de plus amples informations.

REMARQUE

Lors de la projection de documents ou d’imprimés foncés, effectuez un réglage pour éclaircir l’image et lors de la projection de documents ou d’imprimés clairs, effectuez un réglage pour assombrir l’image projetée.

7



Changez l’orientation de l’image.

Orientez l’image dans le sens du document.
Appuyez sur la touche POSITION pour modifier l’orientation de l’image projetée.

Touche ROTATION: Renverse l’image, le haut se retrouvant en bas.
Touche V ↔ H: Fait basculer l’image d’un affichage vertical à un affichage horizontal.

8

Commande principale

REFRESH

FREEZE

Télécommande

REFRESH

FREEZE

Gelez l'image projetée.

Appuyez sur la touche REFRESH/FREEZE pour geler l'image du document que vous avez installé à l'étape cinq, sur la zone blanche de l'image projetée.

9

Commande principale

LIVE IMAGE

Télécommande

LIVE IMAGE

Fermez la fenêtre.

Appuyez sur la touche LIVE IMAGE pour fermer la fenêtre affichée, l'image entière se fige.

10

Commande principale

ZOOM

Télécommande

ZOOM

Réglez le zoom.

Vous pouvez régler le zoom de 1x à 2,5x.
Le fait d'appuyer sur la touche ZOOM (ou sur la touche de la télécommande) réduit l'image et la touche ZOOM (ou la touche de la télécommande) l'agrandit.

11

Commande principale

SCROLL

Télécommande

POINTER/SET

Déplacez la position du zoom.

Appuyez sur les flèches de la télécommande pour déplacer le zoom de l'image. Il est possible d'effectuer un déplacement dans huit directions (haut, bas, gauche, droite et en diagonal).

12

Commande principale

RESIZE

Télécommande

RESIZE

Projetez une image sur tout l'écran.

Lors de la projection d'une image verticale, appuyez sur la touche RESIZE pour commuter entre une image occupant tout l'écran d'un côté à l'autre ou de haut en bas. (Vous pouvez commuter les positions même en réglant le zoom.)

13

Commande principale



Télécommande



Animez l'image projetée.

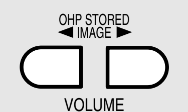
Il existe deux méthodes, décrites ci-dessous, pour déplacer le document tout en visualisant l'image projetée.

① Animer la fenêtre.
Sélectionnez "Fenêtre" dans le "Mode film" du menu rapide (page F-51). Le fait d'appuyer sur la touche LIVE IMAGE affiche des images animées dans la fenêtre en bas à droite de l'image.

② Animer toute l'image.
Sélectionnez "Plein" dans le "Mode film" dans le menu rapide (page F-51). Le fait d'appuyer sur la touche LIVE IMAGE affiche des images animées sur toute l'image projetée au rythme d'1 image par seconde. Dans ce mode, l'image ne change pas même en appuyant sur la touche LIVE.

14

Commande principale



Télécommande



Visualiser des images stockées dans le projecteur.

Lorsque vous appuyez sur la touche REFRESH et que l'image se fige, un maximum de huit pages d'images OHP sont enregistrées dans la mémoire interne du DT20.

Appuyez sur la touche OHP STORED IMAGE pour visualiser et modifier les images stockées dans la mémoire interne. Voir page F-40 pour plus de détails.

Touche ◀ : Affiche l'image stockée précédant l'image en train d'être affichée.

Touche ▶ : Affiche l'image stockée suivant l'image en train d'être affichée.

Vous pouvez basculer d'une image stockée à l'autre depuis le menu rapide (page F-51) lors de la visualisation de l'historique des images OHP.

REMARQUE

- *Le fait d'appuyer sur la touche POWER et de passer en mode de veille efface l'images stockée OHP.*
- *l est impossible de régler la luminosité lors de la visualisation d'une image stockée OHP. Réglez la luminosité avant d'appuyer sur la touche REFRESH/FREEZE.*

15

Commande principale

SET

POINTER

Télécommande

POINTER/SET

Affichez le curseur.

Appuyez sur la touche SET/POINTER pour afficher le curseur. Appuyez à nouveau sur cette touche pour le dissimuler.

Appuyez sur la touche SCROLL pour déplacer le curseur.

REMARQUE

Le fait de régler le zoom ou la luminosité pendant que le curseur est affiché risque de le faire disparaître momentanément, mais il réapparaît après un court instant.

16

Télécommande

POINTER TYPE

Sélectionnez le type de curseur.

Vous pouvez changer le type de curseur en utilisant la touche POINTER TYPE de la télécommande. (Sélectionnez ↖, ●, ou +.)
Vous pouvez également sélectionner le type dans “Type de pointeur” dans le menu “Réglage 2”. Voir page F-45 pour plus de détails.

17

Commande principale

MUTE

Télécommande

MUTE

Mettez l’image en sourdine.

Appuyez sur la touche MUTE pour interrompre la projection de l’image sans éteindre la lampe. Vous pouvez sélectionner une image parmi les deux suivantes à afficher pendant la mise en sourdine.

① Projeter une image complètement noire lors de la mise en sourdine. Sélectionnez “Noir” dans le “Mode sourdine” dans le menu “Réglage 2” (page F-45). Pendant que l’image est mise en sourdine, l’icône de projection de l’image noire ⊠ est affichée dans le coin supérieur droit de l’image.

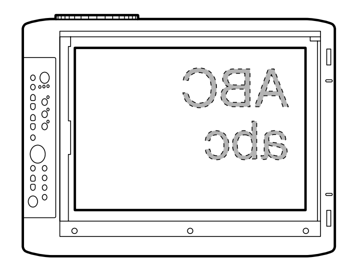
② Projeter une image arbitraire lors de la mise en sourdine. Sélectionnez “Logo” dans le “Mode sourdine” du menu “Réglage 2” (page F-45).
Pendant que l’image est mise en sourdine, l’icône de projection du image est affichée dans le coin supérieur droit de l’écran.

REMARQUE

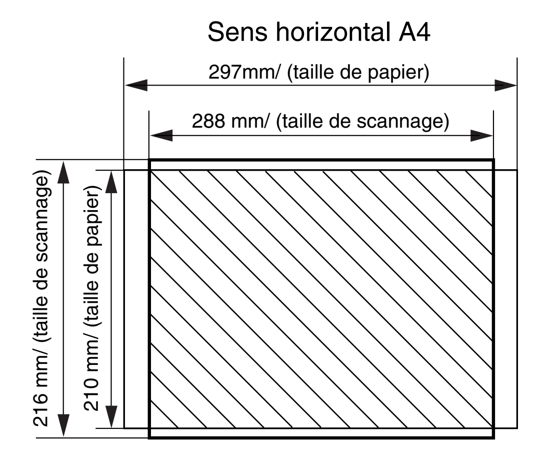
Après un certain temps de mise en sourdine (15 minutes), l’appareil passe automatiquement en mode veille.

Sens du document et taille de scannage

Placez les documents ou imprimés tournés vers le bas dans le sens indiqué sur l'illustration suivante.



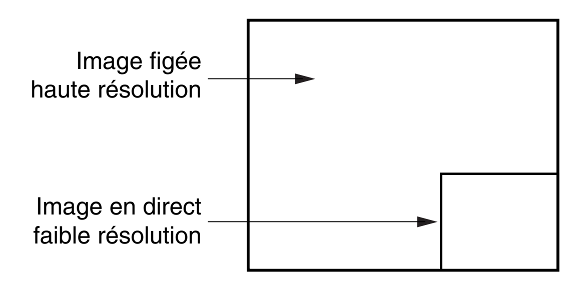
La taille de scannage maximale pour documents ou imprimés est de 216 mm (en hauteur) par 288 mm (en largeur). Les tailles de projection sont les suivantes lorsqu'une feuille de format A4 est placée dans les différents sens respectifs. (La partie hachurée représente la zone qui sera projetée).



Les parties située hors de la zone de scannage ne sont pas projetées sur l'écran. Pour projeter ces zones, déplacez le papier.

Affichage de l'image en direct dans la fenêtre

Bien qu'il soit possible d'afficher des Images en direct dans la fenêtre, celles-ci sont de faible résolution et sont affichées sur un arrière-plan d'image figée haute résolution sur la partie principale de l'image projetée.



Lorsque la fenêtre est affichée, les touches "BRIGHTNESS", "V ↔ H" et "ROTATION" sont activées pour la fenêtre mais les touches ZOOM sont activées pour la partie principale de l'image projetée. (Lorsque vous appuyez sur les touches ZOOM, la fenêtre disparaît momentanément mais réapparaît après un court instant.)

Affichage d'images stockées

Le fait d'appuyer sur les touches affiche et commute les images stockées dans la mémoire interne.

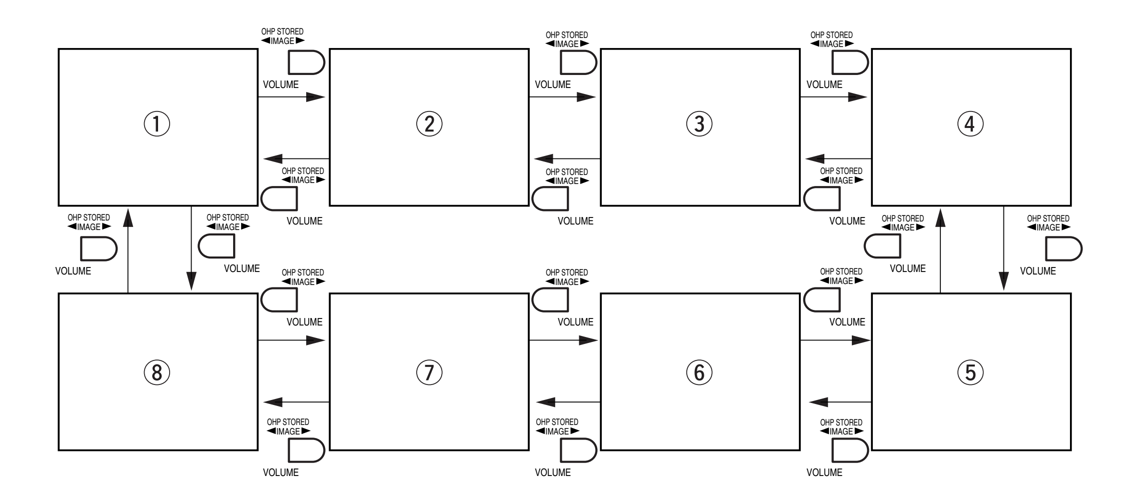
Touche : affiche l'image précédant l'image stockée en train d'être affichée.

Touche : affiche l'image suivant l'image stockée en train d'être affichée.

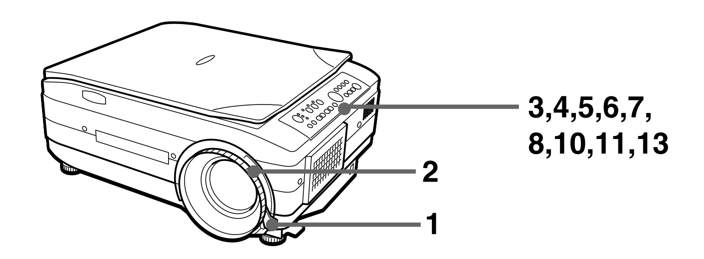
* Le fait d'appuyer sur la touche alors qu'aucune image stockée n'est affichée permet d'afficher l'image stockée ayant été le plus récemment actualisée.

Lorsque vous appuyez sur la touche REFRESH et que l'image se fige, un maximum de huit pages d'images OHP sont stockées dans la mémoire interne du DT20.

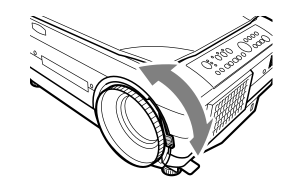
Appuyez sur la touche POWER et après avoir sélectionné le mode OHP, l'image de la première image figée est stockée à la position ① du diagramme ci-dessous. Par la suite, chaque fois que vous actualisez l'affichage, les images sont stockées dans la mémoire interne. Lorsque les images stockées dépasse le maximum de huit images, les images les plus anciennes sont effacées dans l'ordre indiqué dans le diagramme ci-dessous (en commençant à ①).



■ Fonctionnement de base du PC ou de l'entrée vidéo

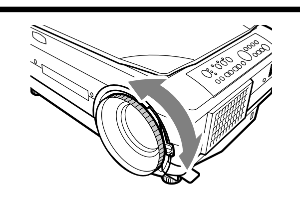


1



Réglez la taille de l'image projetée.
Tournez la bague de zoom située sur l'objectif pour régler la taille de l'image projetée.

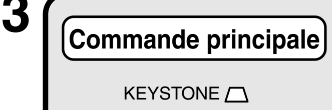
2



Effectuez la mise au point.
Réglez la bague de mise au point située sur l'objectif jusqu'à ce que l'image projetée soit nette.

3

Commande principale



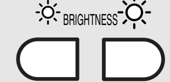
Télécommande



Corrigez la distorsion trapézoïdale.
Voir "Correction de la distorsion trapézoïdale" page F-21.

4

Commande principale



Télécommande



Réglez la luminosité.
Le fait d'appuyer sur la touche (ou sur la touche (–) de la télécommande) assombrit l'image projetée et la touche (ou la touche (+) de la télécommande) l'éclaircit.
La valeur de la "Luminosité" des menus de "Réglage d'image" change en fonction des réglages de luminosité. Voir page F-47 pour de plus amples informations.

5

Commande principale

ZOOM

Télécommande

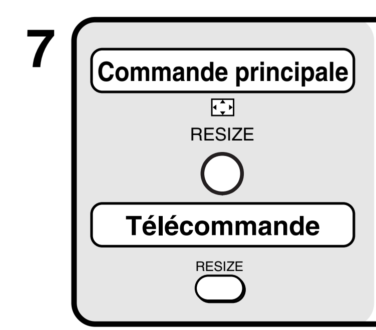
ZOOM

Réglez le zoom.

Vous pouvez régler le zoom de 1x à 4x.
Le fait d'appuyer sur la touche (ou sur la touche de la télécommande) réduit l'image et la touche (ou la touche de la télécommande) l'agrandit.

6

Commande principale



Télécommande

Déplacez la position du zoom.

Appuyez sur les flèches de la télécommande pour déplacer le zoom de l'image. Il est possible d'effectuer un déplacement dans huit directions (haut, bas, gauche, droite et en diagonal).

7

Commande principale

RESIZE

Télécommande

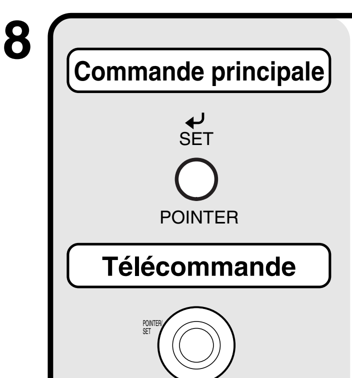
RESIZE

Réglages synchronisés

Appuyez sur la touche RESIZE pour régler automatiquement la position/synchronisation de la façon la mieux adaptée, en utilisant le menu "Position/Synchronisation" (page F-44).

8

Commande principale



Affichez le curseur.

Appuyez sur la touche SET/POINTER pour afficher le curseur. Appuyez à nouveau sur cette touche pour le dissimuler.

Appuyez sur la touche SCROLL pour déplacer le curseur.

REMARQUE

Le fait de régler le zoom ou la luminosité pendant que le curseur est affiché risque de le faire disparaître momentanément, mais il réapparaît après un court instant.

9

Télécommande

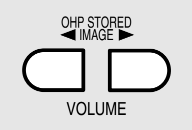


Sélectionnez le type de curseur.

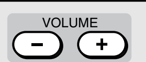
Vous pouvez changer le type de curseur en utilisant la touche POINTER TYPE de la télécommande. (Sélectionnez ↖, ●, ou +.)
Vous pouvez également sélectionner le type dans “Type de pointeur” dans le menu “Réglage 2”. Voir page F-45 pour plus de détails.

10

Commande principale



Télécommande

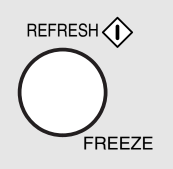


Réglez le volume.

Appuyez sur la touche ◁ pour diminuer le volume.
Appuyez sur la touche ▷ pour augmenter le volume.

11

Commande principale



Télécommande



Gelez l’image projetée.

Appuyez sur la touche FREEZE pour geler l’image du PC ou du magnétoscope.
Pour annuler le gel de l’image, appuyez à nouveau sur la touche FREEZE ou appuyez sur la touche LIVE.

REMARQUE

- *Vous ne pouvez pas régler la luminosité lorsque l’image est gelée. Réglez la luminosité avant d’appuyer sur la touche FREEZE.*
- *Appuyez sur la touche INPUT SELECT pour annuler le gel de l’image lorsqu’elle est figée.*

12

Télécommande



Affichez simultanément des images provenant du PC et du magnétoscope.

Si vous sélectionnez l'entrée du PC alors qu'un magnétoscope et un PC sont connectés, vous pouvez afficher des images vidéo dans la fenêtre située dans le coin inférieur droit de l'image projetée.
Réglez "Image en Image" sur "ON" dans le menu rapide pour afficher des images vidéo. Voir page F-51 pour plus de détails.

REMARQUE

- *La touche I en I est activée uniquement lorsqu'un PC est sélectionné. Vous ne pouvez pas l'utiliser lorsqu'un magnétoscope est sélectionné.*
- *Vous ne pouvez pas utiliser la fonction image en image si le signal du PC n'est pas reçu.*

13

Commande principale



Télécommande



Mettez l'image en sourdine.

Appuyez sur la touche MUTE pour interrompre la projection de l'image sans éteindre la lampe. Vous pouvez sélectionner une image parmi les deux suivantes à afficher pendant la mise en sourdine.

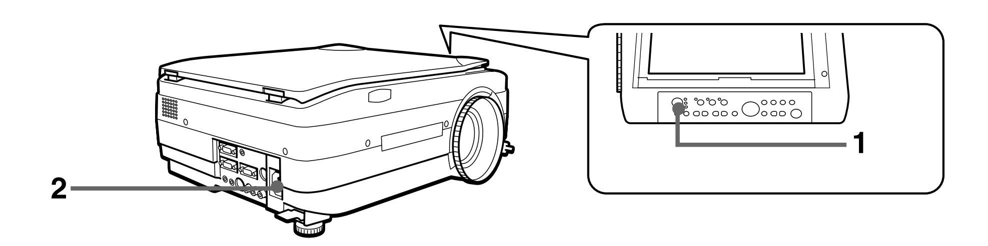
① Projeter une image complètement noire lors de la mise en sourdine. Sélectionnez "Noir" dans le "Mode sourdine" dans le menu "Réglage 2" (page F-45). Pendant que l'image est mise en sourdine, l'icône de projection de l'image noire ⌧ est affichée dans le coin supérieur droit de l'image.

② Projeter une image arbitraire lors de la mise en sourdine. Sélectionnez "Logo" dans le "Mode sourdine" du menu "Réglage 2" (page F-45).
Pendant que l'image est mise en sourdine, l'icône de projection du image est affichée dans le coin supérieur droit de l'écran.

REMARQUE

Après un certain temps de mise en sourdine (15 minutes), l'appareil passe automatiquement en mode veille.

■ Comment quitter



1

Commande principale

POWER

Télécommande

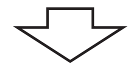
POWER

Eteignez la lampe.

Appuyez sur la touche POWER. (Maintenez-la enfoncée pendant au moins une seconde.)



"Appuyez sur la touche POWER une nouvelle fois pour arrêter." est affiché sur l'image projetée.

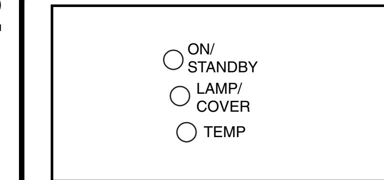


Appuyez une nouvelle fois sur la touche POWER.
Le voyant LAMP/COVER clignote en vert puis s'éteint après environ une minute.
Le voyant ON/STANDBY s'allume (en rouge).

REMARQUE

Si le voyant LAMP/COVER clignote en vert, la lampe ne s'allumera pas même si vous appuyez sur la touche POWER. Pour allumer la lampe, appuyez à nouveau sur la touche POWER, une fois que le voyant ON/STANDBY est éclairé en rouge.

2



Débranchez le cordon d'alimentation.

Le voyant ON/STANDBY du panneau de commandes s'éteint.

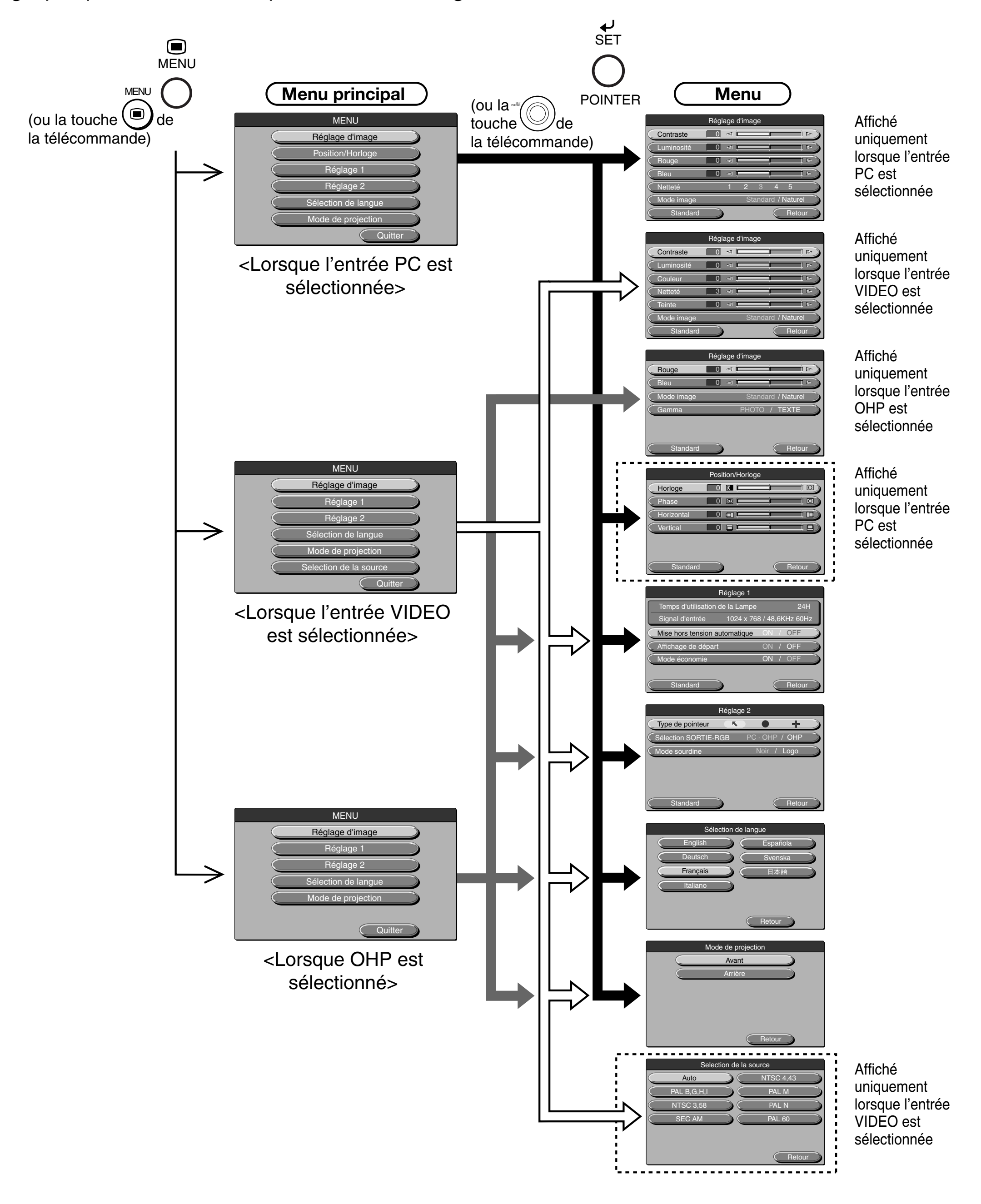
⚠ ATTENTION

- *Ne débranchez pas le cordon d'alimentation avant que la lampe soit éteinte ou que le voyant LAMP/COVER s'allume. Cela risquerait de diminuer la durée de vie de la lampe.*
- *Débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale si vous prévoyez de ne pas utiliser le projecteur pendant une période prolongée.*
- *Une fois le cordon d'alimentation débranché de la prise murale, attendez quelques instants (environ 10 secondes) avant de le rebrancher.*

■ Réglages divers

Structure du menu

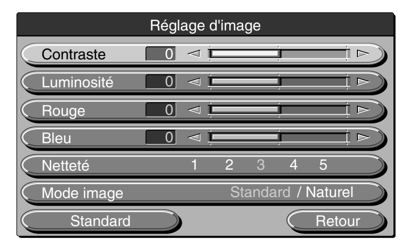
Vous pouvez effectuer divers réglages et ajustements en utilisant les touches lorsque le menu est affiché sur l'image projetée.
Il existe deux menus ; le "Menu rapide" comportant les articles fréquemment utilisés et le "Menu principal" permettant d'effectuer des réglages plus précis.
Lorsqu'un PC ou un magnétoscope est connecté et que l'appareil est sous tension, vous pouvez ouvrir le "Menu rapide" en appuyant sur la touche MENU (ou sur la touche MENU de la télécommande). (Voir page F-51 pour plus d'informations sur le menu rapide.)
Appuyez à nouveau sur la touche MENU (ou sur la touche MENU de la télécommande) et le menu principal apparaît. Vous pouvez accéder au menu de réglages depuis le menu principal. Le graphique ci-dessous représente l'affichage des menus.



Description des articles du menu

Cette page décrit les affichages de menu ainsi que les articles et les fonctions pouvant être réglés dans ces menus. Pour plus de détails sur le réglage de ces articles de menu, reportez-vous à la section “Fonctionnement de base” à la page F-47.

◆ Réglage d’image (lorsque l’entrée PC est sélectionnée)

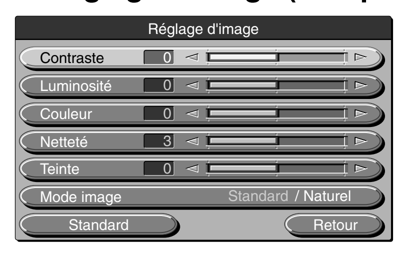


<Menu Réglage d’image>

Article de menu	Réglage	Description
Contraste	-100 ~ +100	Règle le contraste de l’image projetée.
Luminosité	-100 ~ +100	Règle la luminosité de l’image projetée.
Rouge	-100 ~ +100	Règle la profondeur de la couleur rouge.
Bleu	-100 ~ +100	Règle la profondeur de la couleur bleue.
Netteté*	1 ~ 5	Règle la netteté de l’image. Plus le numéro est élevé, plus l’image est nette. La norme est “3”.
Mode image	Standard/ Naturel	Si vous souhaitez afficher une image avec un contraste et une netteté prononcés, sélectionnez “Standard” ; si vous souhaitez reproduire des couleurs proches de l’original, sélectionnez “Naturel”.

* La fonction Netteté est particulièrement efficace lorsque les images sont agrandies et ont subi un zoom ou une correction trapézoïdale.

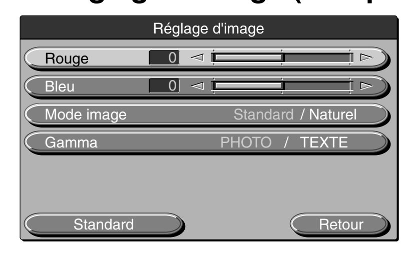
◆ Réglage d’image (lorsque OHP est sélectionné)



<Menu Réglage d’image>

Article de menu	Réglage	Description
Contraste	-100 ~ +100	Règle le contraste de l’image projetée.
Luminosité	-100 ~ +100	Règle la luminosité de l’image projetée.
Couleur	-100 ~ +100	Règle la couleur des images projetées.
Netteté	0 ~ 6	Règle la netteté de l’image.
Teinte	-100 ~ +100	Règle la teinte des images projetées.
Mode image	Standard/ Naturel	Si vous souhaitez afficher une image avec un contraste et une netteté prononcés, sélectionnez “Standard” ; si vous souhaitez reproduire des couleurs proches de l’original, sélectionnez “Naturel”.

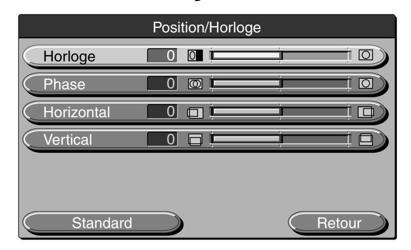
◆ Réglage d'image (lorsque OHP est sélectionné)



<Menu Réglage d'image>

Article de menu	Réglage	Description
Rouge	-100 ~ +100	Règle la profondeur de la couleur rouge.
Bleu	-100 ~ +100	Règle la profondeur de la couleur bleue.
Mode image	Standard/ Naturel	Si vous souhaitez afficher une image avec un contraste et une netteté prononcés, sélectionnez "Standard" ; si vous souhaitez reproduire des couleurs proches de l'original, sélectionnez "Naturel".
Gamma	PHOTO/ TEXTE	Le réglage TEXTE apporte une compensation pour les documents comprenant du texte et PHOTO pour les documents comprenant des photos. Sélectionnez le réglage en fonction du document à projeter.

◆ Position/Synchronisation (uniquement lorsque l'entrée PC est sélectionnée)



<Menu Position/Synchronisation>

Article de menu	Réglage	Description
Horloge	-100 ~ +100	Règle la taille horizontale de l'image.
Phase	-100 ~ +100	Règle les parasites et les vacillements.
Horizontal	-100 ~ +100	Règle la position horizontale de l'image.
Vertical	-100 ~ +100	Règle la position verticale de l'image.

REMARQUE

Il arrive que les articles de menu ne puissent pas être réglés dans la plage –100 à +100, en fonction du signal d'entrée du PC.

◆ Réglage 1



<Menu Réglage 1>

Article de menu	Réglage	Description
Mise hors tension automatique	ON/OFF	Règle la fonction de mise hors tension automatique ON/OFF. Lorsque la fonction de mise hors tension automatique est réglée sur ON, le projecteur passe automatiquement en mode veille si aucun signal n'est envoyé pendant une période déterminée (environ 15 minutes).
Affichage de départ	ON/OFF	Règle l'affichage du papier peint lorsque la lampe est allumée.
Mode économie	ON/OFF	Règle la lampe sur le mode économie



Dans le menu "Réglage 1", les signaux d'entrée sélectionnés et la durée d'utilisation de la lampe peuvent être affichés pour confirmation.

◆ Réglage 2



<Menu Réglage 2>

Article de menu	Réglage	Description
Type de pointeur	↖/●/+	Sélectionne un type de pointeur parmi trois options.
Sélection SORTIE-RGB	PC·OHP/ OHP	Lorsque PC-OHP est sélectionné : Si la sélection d'entrée est OHP, l'image est alors envoyée comme une image OHP pour laquelle le réglage passe sur (XGA 60 Hz) à la page 24. Si la sélection d'entrée est ordinateur/vidéo, l'image de l'ordinateur est alors une sortie directe. Lorsque OHP est sélectionné : Peu importe la sélection d'entrée ; les images OHP sont envoyés selon le réglage (XGA 60Hz) à la page F-24.
Mode sourdine	Noir/Logo	Règle l'image à afficher lorsque l'image projetée est en sourdine. Lorsque noir est sélectionné : Toute l'image projetée est noire. Lorsque Logo est sélectionné : le Logo est affiché.

◆ Sélection de langue



<Menu sélection de langue>

Article de menu	Réglage	Description
Sélection de langue	English	Règle la langue de l'affichage
	Deutsch	
	Français	
	Italiano	
	Española	
	Svenska	
	日本語	

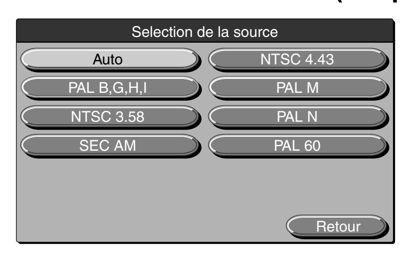
◆ Mode de projection



<Menu Mode de projection>

Article de menu	Réglage	Description
Mode de projection	Avant	Règle le mode de projection en fonction de la méthode d'installation (projection avant (standard) ou arrière).
	Arrière	

◆ Sélection de la source (uniquement lorsque l'entrée source vidéo est sélectionnée)

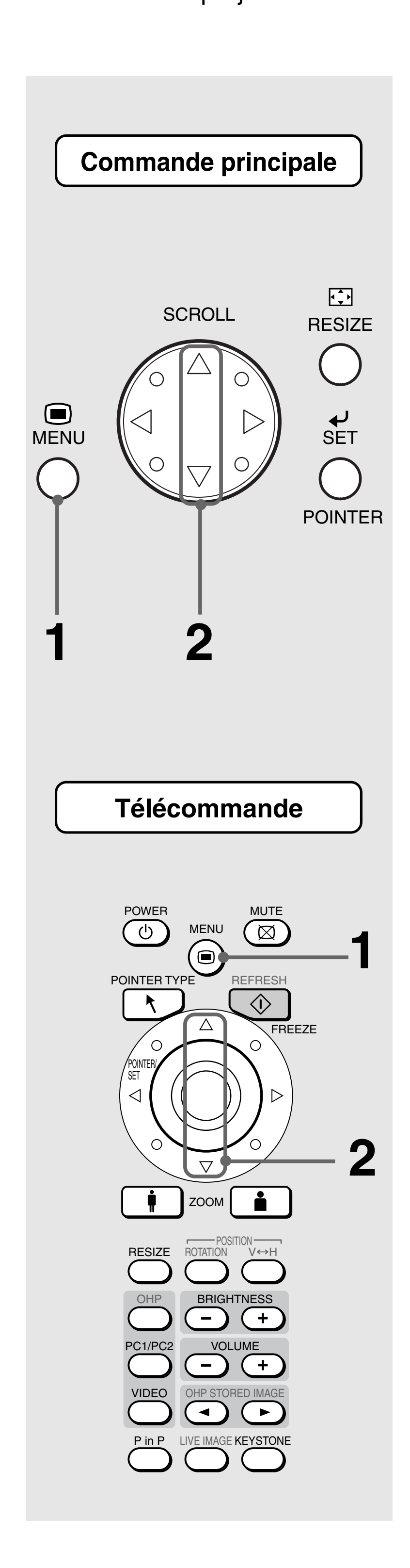


<Menu Sélection de la source>

Article de menu	Réglage	Description
Sélection de la source	AUTO PAL B,G,H,I	Sélectionne le type de signal d'entrée.
	NTSC 3,58	
	SECAM	
	NTSC 4,43	
	PAL M	
	PAL N	
	PAL 60	

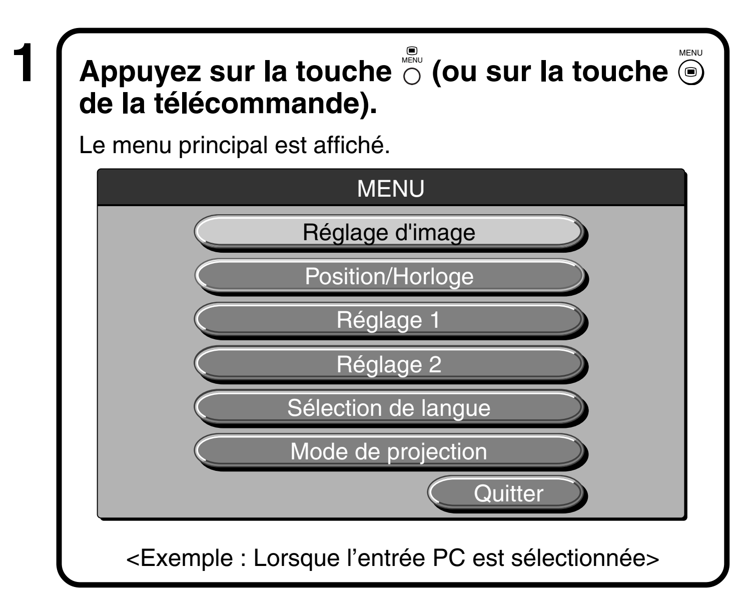
■ Fonctionnement de base

La section suivante décrit le fonctionnement de base des menus suivants : “Réglage d’image”, “Position/Synchronisation”,”Réglage”, “Sélection de langue”, “Réglage vidéo” et “Mode de projection”.



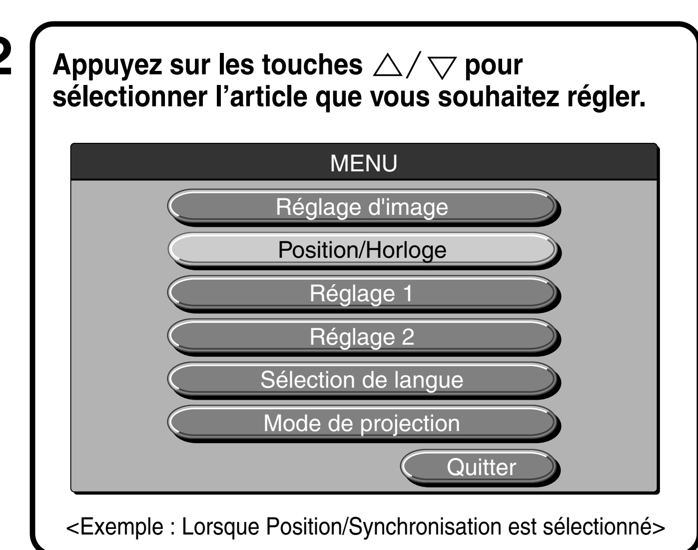
1 **Appuyez sur la touche MENU (ou sur la touche MENU de la télécommande).**

Le menu principal est affiché.

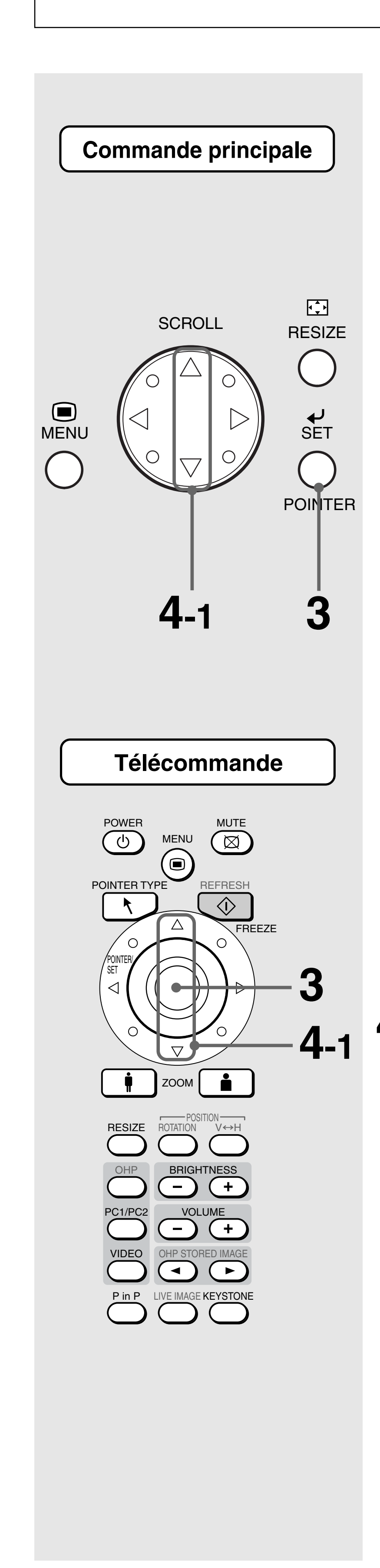


<Exemple : Lorsque l’entrée PC est sélectionnée>

2 **Appuyez sur les touches △/▽ pour sélectionner l’article que vous souhaitez régler.**



<Exemple : Lorsque Position/Synchronisation est sélectionné>



3

Appuyez sur la touche SET/POINTER (ou sur la touche ◎ de la télécommande).

Le menu des articles que vous souhaitez régler est affiché. Pour restituer les réglages d'origine, sélectionnez "Standard" et appuyez sur la touche SET/POINTER (ou la touche ◎ dans les menus "Réglage d'image", "Position/Synchronisation", "Réglage" ou "Réglage vidéo".

Position/Horloge

Horloge	0	
Phase	0	
Horizontal	0	
Vertical	0	

Standard — Retour

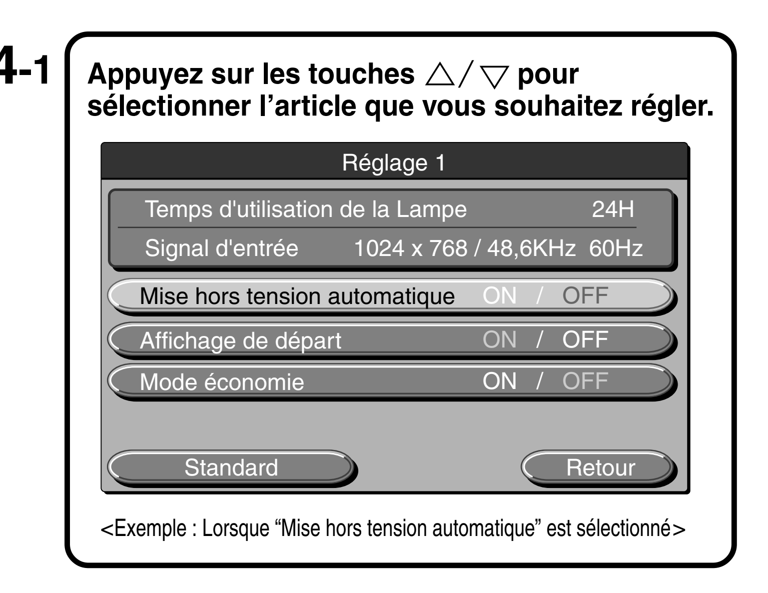
<Exemple: Menu Position/Synchronisation>

Lorsque vous sélectionner "ON" ou "OFF"

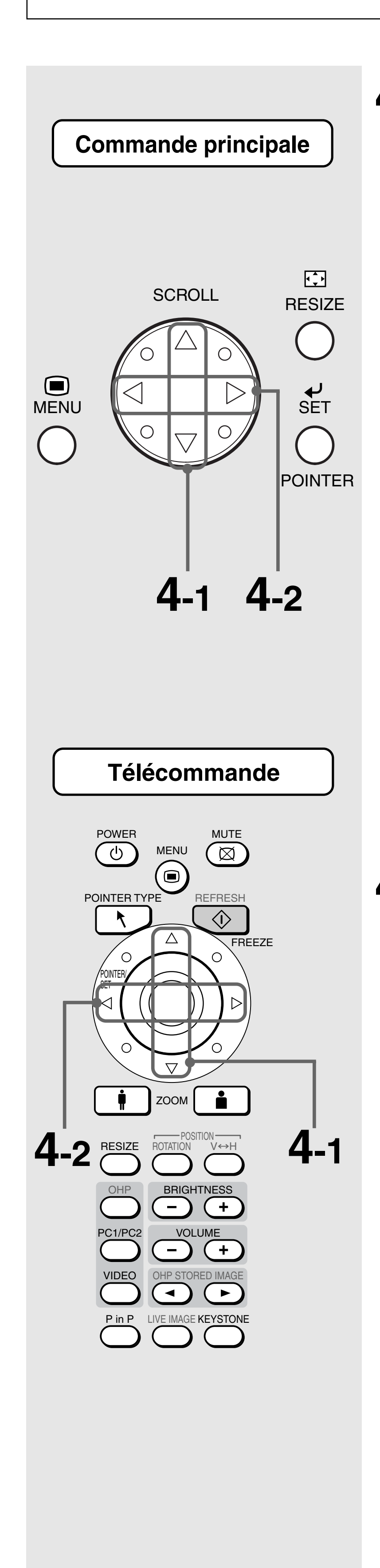
Les articles de menu présentant un choix de sélection entre "ON" ou "OFF" sont "Mise hors tension automatique", "Affichage de départ" et "Mode Economie". Pour plus d'informations sur ces articles de menu, voir page F-45.

4-1

Appuyez sur les touches △/▽ pour sélectionner l'article que vous souhaitez régler.



<Exemple : Lorsque "Mise hors tension automatique" est sélectionné>



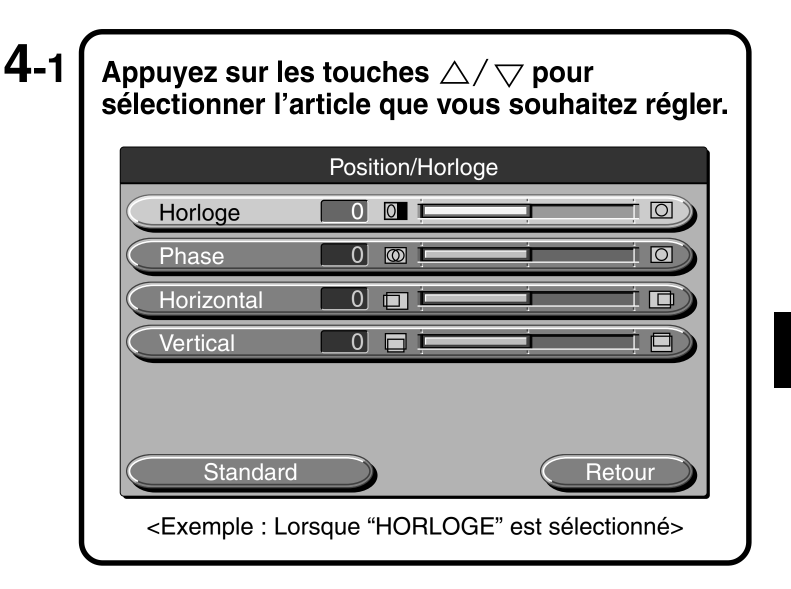
4-2 **Appuyez sur les touches ◁/▷ pour sélectionner “ON” ou “OFF”.**

Réglage 1		
Temps d'utilisation de la Lampe		24H
Signal d'entrée	1024 x 768 / 48,6KHz 60Hz	
Mise hors tension automatique	ON / OFF	
Affichage de départ	ON / OFF	
Mode économie	ON / OFF	
Standard		Retour

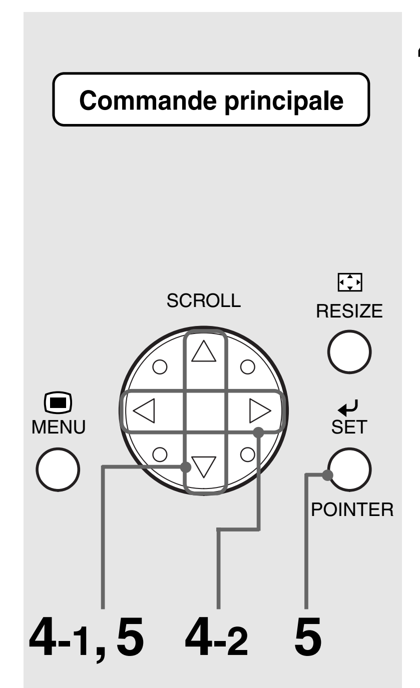
Lorsque le réglage s’effectue par pas d’une unité

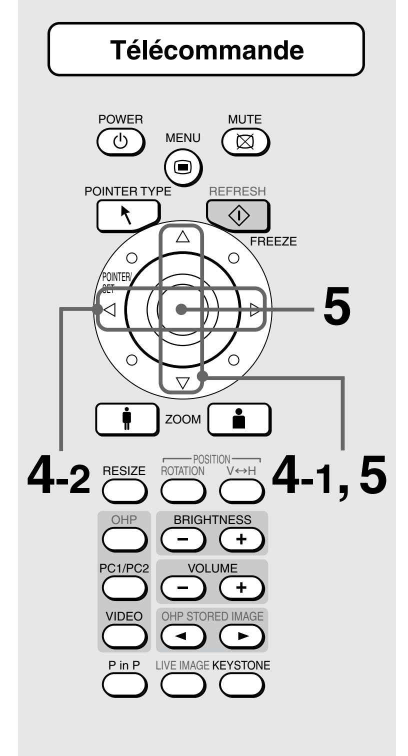
Les articles de menu devant être réglé par pas d’une unité sont: “Contraste”, “Rouge”, “Bleu”, “Horloge”, “Phase”, “Horizontal”, “Vertical”, “Teinte”, “Couleur” et “Netteté”. Pour de plus amples informations sur ces articles de menu, voir page F-43.

4-1 **Appuyez sur les touches △/▽ pour sélectionner l’article que vous souhaitez régler.**

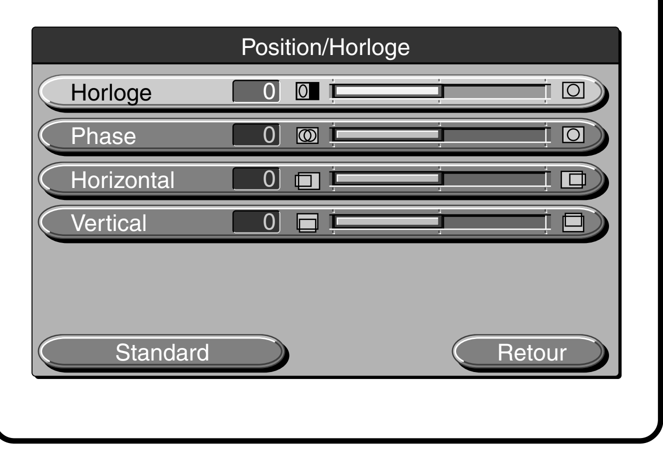


<Exemple : Lorsque “HORLOGE” est sélectionné>





4-2 **Appuyez sur les touches ◁/▷ pour effectuer le réglage.**



Autres

Les autres articles de menu sont “Sélection de langue”, “Mode de projection”, et “Sélection de la source”. Pour de plus amples informations sur les articles de menu, voir page F-46.

4-1 **Appuyez sur les touches △/▽ pour sélectionner l’article que vous souhaitez régler.**



<Exemple : Lorsque “Français” est sélectionné dans le menu “Sélection de langue”>

5 **Appuyez sur les touches △/▽ pour sélectionner “Quitter” et appuyez sur la touche SET POINTER (ou sur la touche ◎ de la télécommande).**

Cela permet de retourner au menu principal. L’affichage disparaît automatiquement et les valeurs de réglages sont enregistrées en mémoire si les touches ne sont pas activées pendant 30 secondes.

■ Menu rapide

Le menu rapide comporte les articles utilisés fréquemment. Cette section décrit les articles et les fonctions qui peuvent être réglés dans le menu rapide.
Appuyez sur la touche MENU (ou sur la touche MENU de la télécommande) pour afficher le menu rapide.

Description des articles de menu

◆ Lorsque OHP est sélectionné



Article de menu	Réglage	Description
Mode film	Plein/ Fenêtre	Lorsque “Plein” est sélectionné: L’image vidéo occupe l’image projetée entière. La vitesse de scannage du document est de 1 image par seconde. Lorsque “Fenêtre” est sélectionné: La fenêtre dans le coin inférieur droit de l’image montre l’image vidéo. La vitesse de scannage du document est de 20 images par secondes.
Lampe du scanner*	ON/OFF	Permet d’allumer ou d’éteindre la lampe du scanner OHP.
Effacer toutes les images	—	Efface toutes les images OHP stockées dans la mémoire interne.

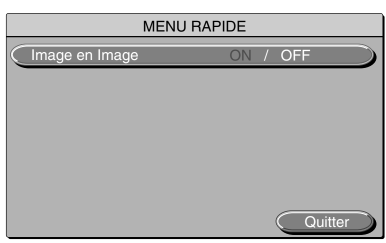
* Si la température ambiante est faible lorsque la lampe du scanner est mise sur ON (activée), les images OHP auront une apparence rougeâtre.

◆ Lorsque l’image stockée OHP est affiché



Article de menu	Réglage	Description
Afficher l’image stockée suivante	—	Affiche l’image stockée suivant l’image en train d’être affichée.
Afficher l’image stockée précédente	—	Affiche l’image stockée précédant l’image en train d’être affichée.
Effacer toutes les images stockées	—	Efface toutes les images OHP stockées dans la mémoire interne.

◆ Lorsque l’entrée PC est sélectionnée



Article de menu	Réglage	Description
Image en Image*	ON/OFF	Sélectionnez ON pour afficher les images de la source vidéo connectée dans la fenêtre située dans le coin inférieur droit de l’image projetée.

* Affichage impossible sans entrée provenant de l’ordinateur

◆ Lorsque l’entrée VIDEO est sélectionnée

Pas de menu rapide.

■ Protection contre les dysfonctionnements

Votre projecteur comporte des circuits internes de protection pour éviter les risques d'incendie et d'endommagement des composants internes en cas de températures anormales.

● Lorsque le voyant LAMP/COVER clignote:

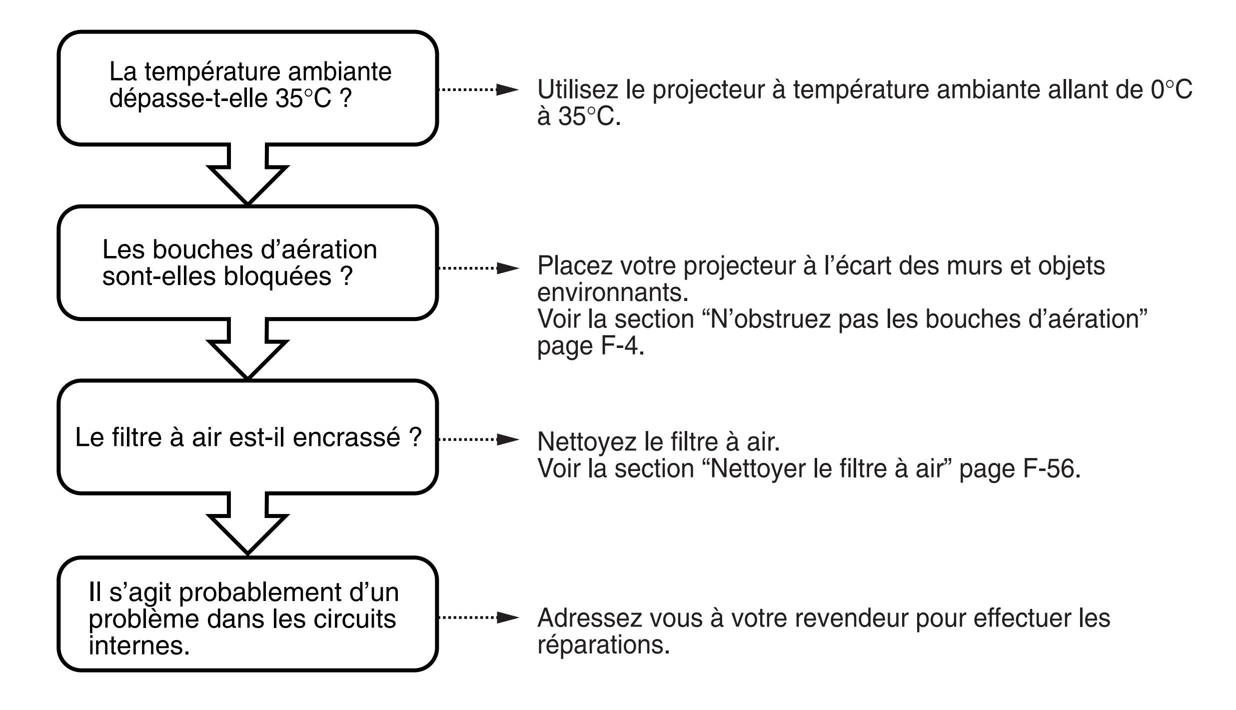
❍ Action

1. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise de courant.
2. Installez le filtre à air correctement. Pour de plus amples détails, voir "Nettoyer le filtre à air" page F-56.
3. Installez correctement le couvercle du coffret de la lampe. Pour de plus amples détails, voir "Remplacement du coffret de la lampe" page F-54.

● Lorsque le voyant de température clignote ou est allumé:

❍ Action

1. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise de courant.
2. Vérifiez les éléments suivants et prenez les mesures nécessaires pour remédier au problème.

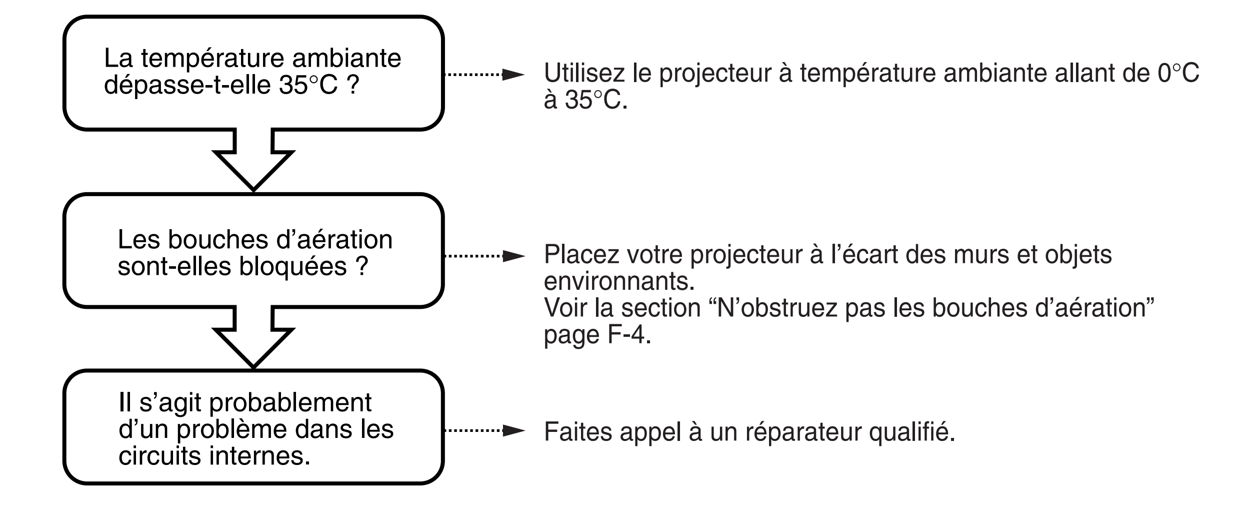


* Lorsque le voyant TEMP est éteint, votre projecteur fonctionne correctement.
* Changez la lampe lorsque le voyant LAMP/COVER est allumé.
Pour plus de détails sur le changement de lampe, voir page F-54.
* Lorsque le voyant TEMP clignote, cela indique que la température est trop élevée. Si l'environnement de fonctionnement s'améliore dans les 10 secondes après le début du clignotement du voyant, l'indicateur s'arrêtera. (Lorsque le voyant TEMP s'arrête, le fonctionnement normal reprend.)
Si le voyant TEMP clignote pendant plus de 10 secondes et l'état de fonctionnement ne change pas, le voyant arrête de clignoter et reste allumé et la lampe s'éteint.

● Lorsque l'alimentation est coupée (Tous les voyants restent éteints lorsque le commutateur d'alimentation est activé)

❍ Action

1. Débranchez le cordon d'alimentation de la prise de courant.
2. Vérifiez les éléments suivants et prenez les mesures nécessaires pour remédier au problème.



■ Remplacement du coffret de la lampe

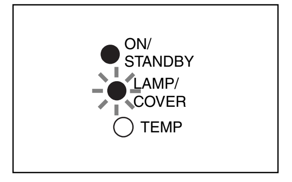
La lampe utilisée dans ce projecteur doit être remplacée après 1400 heures.(Ou moins en fonction des conditions d'utilisation.) Comme il y a une forte probabilité pour que la lampe explose si elle est utilisée plus de 1500 heures, la lampe est conçue pour s'éteindre automatiquement lorsqu'elle atteint 1500 heures. Dans les exemples suivants, lorsque la lampe a été utilisée pendant plus de 1400 heures, remplacez le coffret de la lampe (vendu séparément). Lorsque l'image projetée devient sombre ou que les couleurs projetées ne sont pas satisfaisantes, la lampe a atteint la fin de sa vie. Lorsque cela se produit, remplacez le coffret de la lampe.

● WLorsque le message ci-dessous est affiché quand la lampe est allumée. (Cela se produit lorsque la lampe est utilisée pendant plus de 1400 heures.)

Usage de la lampe 1400 heures.
Remplacez la lampe.

● Lorsque le "Temps d'utilisation de la lampe" dans l'écran du menu atteint 1400 heures, le voyant LAMP/COVER clignote en rouge.
La durée d'utilisation de la lampe est affiché dans le menu "Réglage 1" pour confirmation. (Pour plus de détails, voir page F-45.)

● Lorsque le voyant LAMP/COVER est allumé en rouge sans que la lampe s'allume. (Lorsque la durée d'utilisation cumulée de la lampe dépasse 1500 heures)



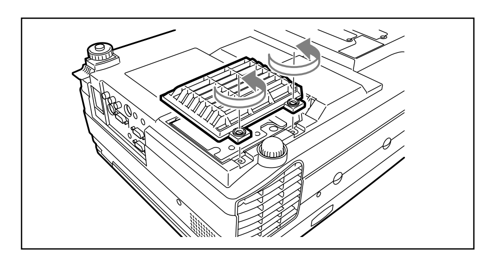
⚠ AVERTISSEMENT

- *Ne remplacez pas le coffret de la lampe juste après avoir éteint votre multi-projecteur. La lampe atteint des températures très élevées et vous pourriez vous brûler. Eteignez la lampe, débranchez le cordon d'alimentation du secteur puis attendez au moins une heure avant de changer la lampe.*
- *Ne touchez pas la lampe avec la main. Ceci pourrait diminuer la luminosité de la lampe ou réduire sa durée de vie.*
- *Ce projecteur contient de nombreux composants en verre (ex. : lampe et miroirs). Si ces composants en verre se cassent, manipulez-les avec précaution pour éviter d'éventuels blessures dues aux morceaux de verre. Contactez votre revendeur ou un personnel d'entretien qualifié NEC pour les réparations.*

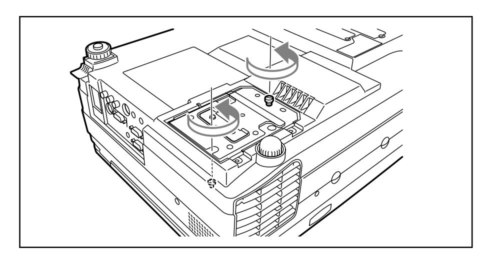
⚠ ATTENTION

- *Ce coffret de lampe n'est pas compatible avec le coffret de lampe pour DT100. Spécifiez le coffret de lampe exclusif DT02LP.*

Procédure

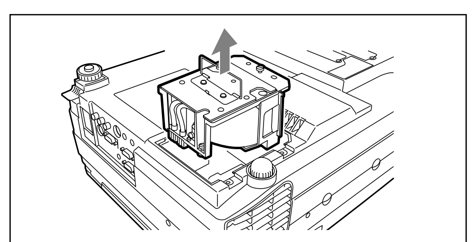


1 Retirez le couvercle du coffret de la lampe.
Desserrez le couvercle du coffret de la lampe à l'aide d'un tournevis à tête plate.



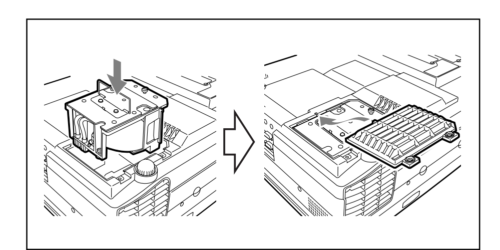
2 Desserrez les vis de fixation du coffret de la lampe.

Desserrez les vis du coffret de la lampe. (2 vis)



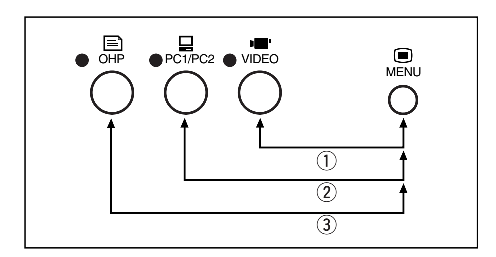
3 Retirez le coffret de la lampe.

Saisissez la poignée du coffret de la lampe et retirez-le.



4 Installez un nouveau coffret de lampe.

① Tenez la poignée et poussez le coffret de la lampe à l'intérieur.
② Vérifiez que les deux saillies servant à positionner l'unité sont bien insérées dans les trous.
③ Serrez les deux vis de fixation du coffret de la lampe.
④ Alignez les trois languettes du couvercle du coffret de la lampe sur les fentes du projecteur pour le fixer. Puis serrez les deux vis de fixation du couvercle du coffret de la lampe.

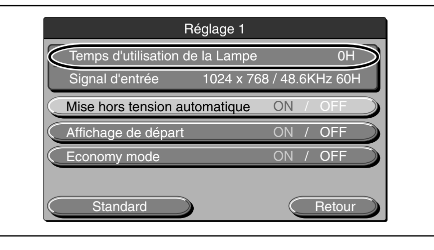


5 Remettez à zéro le compteur d'heures d'utilisation de la lampe.

Remettez à zéro le compteur d'heures d'utilisation de la lampe.
Effectuez cette opération en mode veille. Appuyez sur les touches VIDEO, PC1/PC2 et OHP une fois et dans cet ordre en maintenant la touche MENU nfoncée.
Le voyant LAMP/COVER clignote en vert.

⚠ ATTENTION

Ne remettez pas à zéro le compteur d'heures d'utilisation de la lampe sans remplacer la lampe. La probabilité pour que la lampe explose augmente si la durée d'utilisation cumulée de la lampe dépasse 1500 heures.



6 Vérifiez que le compteur d'heures d'utilisation du menu de réglage de la lampe soit sur "0H" comme le montre la figure à gauche.

Si la durée d'utilisation de la lampe n'a pas été remise à zéro, répétez l'étape 5 pour le faire.

⚠ ATTENTION

Assurez-vous de bien remettre le compteur d'heures d'utilisation de la lampe à zéro après avoir remplacé lalampe. Sinon vous ne pourrez pas savoir combien d'heures la lampe a été utilisée. Lorsque l'affichage dépasse 1500 heures, la lampe est éteinte automatiquement même si elle fonctionne encore.

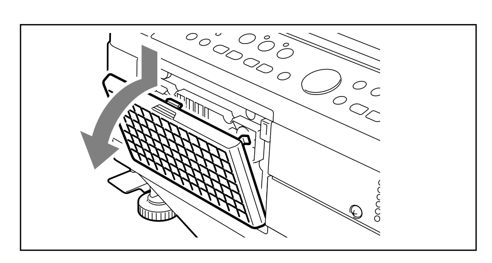
REMARQUE

- *Par mesure de sécurité, la lampe ne s'allume pas si le couvercle du coffret de la lampe n'a pas été installé.*
- *Le coffret de la lampe vendu séparément est accompagné d'un filtre à air faisant partie du kit de la lampe. Lorsque vous remplacez le coffret de la lampe, veillez à changer également le filtre à air (voir page F-56).*
- *La lampe peut être éliminée comme un éclairage fluorescent normal, conformez-vous aux consignes de destruction en vigueur dans votre région.*

■ Nettoyer le filtre à air

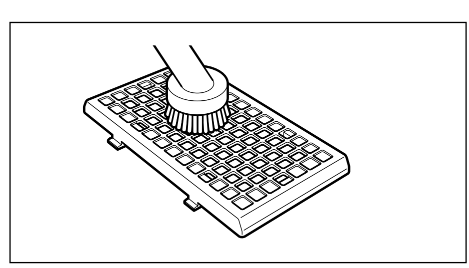
Le filtre à air est une pièce importante car il protège les composants optiques de votre projecteur contre la poussière et la saleté. Un filtre à air obstrué peut entraîner une accumulation de chaleur dans votre projecteur, causant ainsi une augmentation de la vitesse du ventilateur. Ce phénomène peut, à son tour, réduire la durée de vie de la lampe ou entraîner des dysfonctionnements du projecteur. Le filtre doit donc être nettoyé régulièrement (environ une fois par mois si le projecteur est utilisé quatre heures par jour).
S'il est difficile de retirer la poussière et la saleté accumulée sur le filtre à air, remplacez-le par un nouveau filtre à air.

Procédure



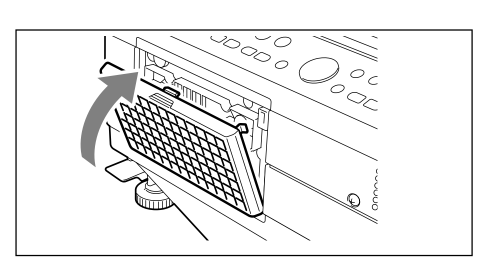
1 Retirez le filtre à air.

Pour retirer le filtre à air, appuyez sur les griffes du filtre en le tirant vers l'extérieur.



2 Aspirez l'éponge pour éliminez la poussière.

Nettoyez l'extérieur de l'éponge avec un aspirateur comme indiqué sur l'illustration.



3 Reposez le filtre à air.

Suivez l'étape 1 en sens inverse. Appuyez jusqu'à ce qu'un clic retentisse.

⚠ ATTENTION

Prendre soin du filtre à air et précautions

- *Ne lavez pas le filtre à air à l'eau ou avec un autre liquide. Cela pourrait obstruer le filtre.*
- *N'essuyez pas avec un tissu ou un chiffon humide car cela pourrait également obstruer le filtre.*
- *Aspirez toujours la poussière à partir de l'extérieur du filtre à air. Si vous aspirez la poussière à l'intérieur, le filtre fonctionnera moins bien.*
- *N'oubliez pas de reposer le filtre à air. Si vous utilisez votre multi-projecteur sans filtre à air, de la poussière risque de pénétrer dans le projecteur et les images projetées seront sales.*
- *Lorsque le filtre à air est endommagé, veillez à le remplacer par un nouveau (vendu séparément). Si vous utilisez votre projecteur avec un filtre à air endommagé, de la poussière et des saletés pourront pénétrer à l'intérieur et les images projetées contiendront de la saleté.*

REMARQUE

La lampe du projecteur ne s'allumera pas si le filtre à air n'est pas installé.

Dépistage des pannes

Si vous pensez qu'un problème est apparu, vérifiez les points suivants avant de faire appel à un réparateur.

Symptôme	Vérifier	Page(s)
Le projecteur n'est pas alimenté.	• Vérifiez que le cordon d'alimentation est branché.	F-20
La lampe de projection ne s'allume pas.	• Vérifiez que la lampe n'est pas grillée. • Vérifiez que le couvercle du coffret de la lampe est en place. • Vérifiez que le filtre à air est en place. • Vérifiez la température interne. Par mesure de sécurité, la lampe ne s'allume pas si la température est trop élevée. • Vérifiez que la durée d'utilisation de la lampe n'a pas dépassé 1500 heures.	F-54 F-54 F-56 F-52 F-54
Pas d'image.	• VeVérifiez la sélection de l'entrée connectée. • Vérifiez que le câble de la source est connecté correctement. • Vérifiez que Luminosité ou Contraste du menu de réglage de l'image ne soit pas sur minimum. • Vérifiez que la résolution du PC est bien réglée. • Vérifiez les fonctions du PC.	F-29 F-22, 28 F-43 F-24 F-24
L'image est déformée.	• Vérifiez que le projecteur est bien positionné. • Il est possible d'effectuer une correction trapézoïdale.	F-20 F-21
L'image est floue.	• Vérifiez la mise au point. • Veillez à ce que la distance de projection soit dans la distance de mise au point. • Il est possible d'effectuer une correction trapézoïdale. • Vérifiez si le couvercle de l'objectif est en place.	F-30, 37 F-19 F-21 F-29
L'image vacille.	• Réglez la phase dans le menu Position/synchronisation.	F-44
L'image n'est pas bien réglée.	• Vérifiez les réglages du menu Position/synchronisation.	F-44
La couleur n'est pas bien réglée.	• Réglez la phase dans le menu Position/synchronisation.	F-44
Pas de son.	• Veillez à ce que le réglage du volume ne soit pas au minimum.	F-39
Le boîtier fait des bruits de craquements.	• Des sons sont produits lorsque le boîtier subit un phénomène d'expansion ou de réduction dû aux changements de température dans la pièce. Cela n'affecte pas la performance du projecteur.	–
Le voyant TEMP s'allume ou clignote.	• Suivez la procédure de protection contre la surchauffe.	F-52
Le voyant LAMP/COVER s'allume en rouge.	• Veillez à ce que le filtre à air ne soit pas déconnecté. • Veillez à ce que le couvercle du coffret de la lampe soit en place. • Vérifiez si la durée d'utilisation a dépassé 1500 heures.	F-56 F-54 F-54
La télécommande ne fonctionne pas.	• Veillez à ce que les piles ne soient pas usées ou grillées. • Veillez à ce qu'aucune lumière n'entre dans le capteur de télécommande. • Veillez à ce que le capteur de télécommande de l'unité principale ne soit pas obstrué. • Veillez à ce que le projecteur ne soit pas installé à proximité d'un dispositif inverseur.	F-17 F-9, 10 F-9, 10 F-17
L'image n'est pas correctement positionnée ou l'affichage est comprimé lorsque l'entrée PC est sélectionnée.	• Appuyez sur la touche RESIZE pour effectuer un réglage automatique de position/synchronisation. • Effectuez des réglages dans le menu "Position/Synchronisation"	F-38 F-44

Caractéristiques

Nom du modèle			DT20
Type			Projection à diaphragme LCD 3 couleurs primaires
Caractéristiques des pièces	Panneau LCD	Taille	1,0 pouces × 3 panneaux, rapport d'aspect 4:3
		Méthode de commande	Matrice active polysilicone TFT avec micro-objectif multiple
		Nombre de pixels	786.432 pixels (1024 × 768 points) × 3
		Configuration	"Stripe"
	Objectif de projection		Zoom manuel : 1 à 1,25 ×, f = 36,5 mm à 45,6 mm, F1,7 à 2,2
	Source optique		Lampe mercure à très haute pression 260 W
Taille de l'image			32-300 pouces diagonal (distance de projection 1,4 à 13,9 m)
Reproduction des couleurs			Pleine couleur (16 770 000 couleurs)
Luminosité			2800 ANSI lumens
Fréquence de balayage			Horizontale : 21 à 80 kHz, verticale 50 à 85 Hz
Résolution maximale	Entrée de signal RGB		1024 × 768 points (affichage comprimé de 1600 × 1200 points possible)
Entrée/Sortie Vidéo	OHP	Scanner	Caméra CCD couleur 2 Mega-pixels 288 mm × 216 mm
	PC (Entrée RGB analogique)	Système de signal	Système de signal séparé
		Signal vidéo	Analogique : 0,7 Vp-p/75Ω
		Signal de sync.	Séparé/composite : Niveau TTL (positif/négatif) Sync sur vert : 0,3 Vp-p (négatif)
		Panneau des bornes	Mini D-Sub bicanal à 15 broches
	Vidéo	Système de signal	NTSC/PAL/SECAM/PAL-N/PAL-M/PAL60/NTSC4,43
		Borne d'entrée	Jack RCA à broche 1 canal, Jack S-Video (Mini DIN 4 broches) 1 canal
	Sortie écran	Signal vidéo	0.7Vp-p/75Ω
		Signal de sync.	Niveau TTL séparé, polarité négative
		Borne de sortie	Mini D-Sub × 1 à 15 broches
Entrée/Sortie audio	PC	Signal audio	0,4Vrms/47KΩ
		Borne d'entrée	Mini Jack stéréo 2 canal
	Vidéo	Signal audio	0,4Vrms/47KΩ
		Borne d'entrée	Prise broche RCA 1 canal
	Sortie écran	Signal audio	0,4Vrms/47KΩ
		Borne de sortie	Mini Jack stéréo 1 canal
Sortie audio			1 W × 2 stéréo
Température et humidité de fonctionnement			Température : 0 à 35°C, humidité : 20 à 80% (sans condensation)
Source d'alimentation			CA 100-120/220-240 V , 50/60 Hz
Consommation électrique			390 W (Tension CA 100-120 V), 370 W (Tension CA 220-240 V)
Intensité du courant			4,5 A (CA 100-120 V), 2,2 A (CA 220-240 V)
Dimensions externes (mm/in)			400 (L) × 315 (P) × 145 (H) (sans les parties saillantes, y compris le couvercle)
Poids			7,3 kg
Accessoires			Cordon d'alimentation (3 m), télécommande, manuel d'utilisation, garantie, piles (AA × 2), câble PC, couvercle de l'objectif
Réglementations			Conforme aux normes UL (UL 60950, CSA 950) Conforme aux normes de Classe DOC Canada Conforme aux normes FCC Classe A Conforme aux normes AS/NZS3548 Classe A Conforme aux Directives EMC (EN55022, EN55024, EN61000-3-2, EN61000-3-3) Conforme à la Directive Basse Tension (Agréé EN60950, TUV GS) CE

- *Les spécifications et la conception peuvent être modifiées sans avertissement préalable dans un soucis d'amélioration du produit.*

Pour plus d'finformations, veuillez visiter:
Etats-Unis : **http://www.necvisualsystems.com/**
Europe : **http://www.nec-europe.com/**
Monde : **http://www.nec-pj.com/**

Les écrans LCD sont intrinsèquement enclins aux défauts de pixels.
Pour plus d'finformations sur les données de pixel, veuillez cotacter votre revendeur NEC.
Les spécifications sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.